

# 软件导刊 GameStar 游艺族



一刊双册+配刊光盘  
回函赢取新年大奖

2004年12月 定价: 10元

## 闻天

DAY 1 IN 2004

神魔大陆

www.ktonline.com.cn

# 半条命 2

有史以来最好的游戏?

玩转大都市

游戏与女友我可得兼

新风作浪  
 灯笼排的回归  
 波斯王子——武者之心  
 所见——所感  
 吸血鬼 2  
 魔幻世界——破碎飞龙  
 新的起点——工人物语 6  
 漂浮的幽灵——猎杀潜航 3  
 荣誉勋章——太平洋袭击  
 上古卷轴 4

三国群英传 5  
 大富翁 7 游宝岛  
 足球经理 2005  
 似水流年  
 杀数也要抗照——战锤 40K: 战争黎明  
 一簇崭新的曙光——反恐精英 起源  
 远离喧嚣的赛道——理查德伯恩斯拉力赛  
 轻推入洞——泰格伍兹 2005  
 混乱联盟  
 法律与秩序 2

兵书战策  
 坚强的后盾——星球大战: 前线  
 生存之道——全能战士  
 极品飞车与机甲战士  
 霹雳游侠?  
 刚柔并济  
 时尚的派对——Len Party  
 演绎随身时代  
 北通随身乐振动手柄  
 显卡甄选——中端对决

ISSN 1672-7800



xyq.163.com



初冬小雪浪漫温馨

让快乐感动每个玩家

12月打天兵控妖魔，

群英献礼贺周岁。

堆雪人打雪仗，

开开心心度圣诞。

带上你的伙伴一起来  
《梦幻西游》相聚吧！



网易 NetEase  
www.163.com



广州网易互动娱乐有限公司

地址：广州天河区珠江新城 邮编：510655 电话：020-654432 销售电话：020-6544371 商务电话：020-6544372

广告热线：020-625613-019 网站合作：020-6256173 梦幻西游电话：020-6256173 梦幻西游客服：020-6256173

# 洛奇 Mabinogi



洛奇是?

[www.luogi.com.cn](http://www.luogi.com.cn)





## 杀戮也要执照

——战锤40K：战争黎明

**36** 细腻的角色造型，有感染力的气氛，大火拼的场景，现场的痛感和被炸飞时的惨叫……同是即时战略游戏，只能说“战锤”和“魔兽”各有千秋，各擅胜场。让我们走进公元40000年，呼唤战争黎明！

## 首页

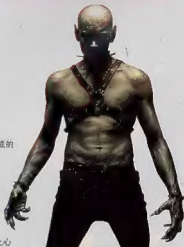
10 四舍五入

## 焦点

12 第二部分：谈判  
——电脑游戏是这样炼成的

## 新风作浪

- 18 有史以来最好的游戏  
——半条命 2
- 21 灯笼裤的回归  
——波斯王子：武者之心
- 22 所见、所感、所恨  
——吸血鬼 2
- 25 魔幻世界中的策略游戏  
——破晓飞龙
- 26 新的起点  
——工人物语 5
- 28 澎湃的幽灵  
——猎杀潜航 3
- 30 青山依旧，烽烟再起  
——三国群英传 5
- 32 目标东京  
——荣誉勋章：太平洋袭击
- 33 老系列新面孔  
——上古卷轴 4：忘却地牢
- 34 创造自己的队伍  
——足球经理PRO
- 35 海上的璀璨明珠  
——大富翁 7 游岛岛

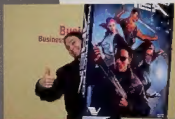


## 似水流年

36 杀戮也要执照——战锤40K：战争黎明  
43 轻推入洞——泰格伍兹 2005

## 电脑游戏是这样炼成的

**12** 可玩的模型已经完工，现在是寻找发行商的时候了。我们将和来自德国的专家一起，介绍制作人和他们的商业伙伴是怎样展开合作的。



问王宝雅破土  
传说再度重演

金庸群侠传  
online QQ

# 冷月飞狐

JY.ONLINE-GAME.COM.CN

## 1.0 版

◆ 广博武学 融百家之长

开创武学新境界，16套武术学  
习限制解除！

◆ 无界格斗 武林六合

文争第一、武无第二，八方高  
手以武论尊！

## 1.5 版

◆ 二转提升 再攀高峰

冲破极限，二转重生，挑战无  
限可能！

◆ 海外征途 新章再起

航海技能无限扩展，未知的领  
域试炼再开！



游龙在线

[www.online-game.com.cn](http://www.online-game.com.cn)



智冠电子

[www.soft-world.com.cn](http://www.soft-world.com.cn)





## 半条命 2

**18** 有史以来最好的游戏？没错，就是它了！无须赘言，在游戏中淋漓尽致发挥的日子就要来了……

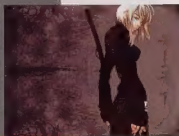


## 吸血鬼 2

**22** 恐怖游戏有了新玩法，我们将用第三人称视角控制吸血鬼，演绎这种嗜血怪物的新生活。

## 游戏与女友我可兼得

**B4** 你可以在玩游戏的时候用尽全力去拍打键盘，但是你如果用同样的方式拍打你女友的话，可能你的脸上会出现类似猫的抓痕……不过，更多的人还是想鱼与熊掌兼得，君不见有诗云：“游戏诚可贵，爱情价更高！”



- 44 一拨崭新的曙光——反恐精英：起源
- 46 远离喧嚣的赛道——理查德·伯恩斯拉力赛
- 50 龙争虎斗的竞技场——混乱联盟
- 51 伸张正义，法不容情——法律与秩序 2

## 兵书战策

- 52 坚强的后盾——星球大战：前线
- 58 生存之道——全能战士
- 63 极品飞车与机甲战士——霹雳游侠 2

## 刚柔并济

- 68 技术新闻
- 70 时尚的派对——Len Party
- 72 演绎随身时代——北通随身乐振动手柄
- 74 显卡叛逃——Geforce 6600GT vs. Radeon X700 XT

## 神游天下

- 77 当游戏成为职业
- 78 玩转大都市

## 玩家观点

- B4 游戏诚可贵，爱情价更高——游戏与女友我可兼得

## 快言快语

- B6 综合新闻

## 编读往来

- B8 编读物语 & 读者来信



登陆 [www.chinagames.net](http://www.chinagames.net)  
将有更大惊喜发现!



## 中游响应号召，率先行动

游戏金矿发现价值找到中游者。  
休闲会员、休闲贵宾、休闲精英——  
游戏金矿从你开始！会员权益：金币游戏  
(麻将、棋牌、钓鱼、斗地主等)  
高薪、你数得着的工资，中游相应的各种游戏赠送。  
当然最实惠直接的还是现金  
1000、1000及8000金币。  
线上银行购买U币，现正火爆游戏中。  
最高可赚2000，是获得U币最优惠的  
渠道，同时还有现金奖励 DELL 600m 笔记本电脑。

## 中游号召——简单生活，快乐美

木盒，全部是我们的“粉丝”。

### 号召内容

简单生活是幸福的指标。能坐着就不用站着，能微笑就不用流泪，能电话就不用思念，所以中游的游戏一直以简单耐玩为追求。

快乐美是另一种活法。老话说外貌美，心灵美，心情美，我们号召快乐美，给点阳光就灿烂，撒点细盐就美味，所以中游的游戏一直希望您快快乐乐。

### 号召人背景

享誉盛名的休闲棋牌网站，超过1亿的注册人数，同时在线30万。

提供免费游戏平台、休闲棋牌游戏全免费。

### 号召力

四国军棋、升级、斗地主、象棋、台球游戏，单个游戏同时在线数万人以上。

太师太师太师太师，金领粉领蓝领白领，叮叮当当





## 软件导刊

主 办 单 位 湖北省科学技术厅  
主 办 单 位 湖北省信息学会  
协 办 单 位 美国国际数据集团 (IDG) 支持

社 长	汪少敏	副社长	尹 荣
主 编	陈宏德	副主编	丁有光
执行主编	王 晨		
主编助理	韩慧超		
编辑出版	软件导刊杂志社		
社 址	武汉市洪山区2号湖北科技大厦 D座5楼 (430071)		
发行编辑部	高彦平 胡俊伟 江云飞		

北京编辑	张纳(注) 李翌(注)
	高海清 范艺博 白雪
	王立静 贾怀斌
美术编辑	王霞(注) 闫辉磊
	董琳 陈飞
广告总监	谢荣京
客户经理	杨帆 胡慧环
业务拓展总监	董健
业务拓展经理	朱盼
发行经理	代华
发行助理	范萍 卢壹
印刷经理	关永生

联系地址 北京市东城区朝阳门北大街8号  
 邮编 100027  
 编辑部电话 85544155  
 广告部电话 85541288  
 85544083  
 发行部电话 85544097  
 电子邮箱 reader@gamestar.com.cn  
 广告代理 北京现代创业者广告有限公司

刊 号 CN42-1671/TP  
国际标准刊号 ISSN 1672-7600  
国内发行 北京市报刊发行局  
邮发代号 2-50  
订 阅 全国各地邮电局  
邮 购 编辑部随时办理  
广告刊例 4201064002059

請性學專家講

凡向本刊投稿者, 均视为稿件作者同意以下条款:

- (3) 文字创意。作者保证其所创作作品的完全著作权(版权),该作品不得侵犯任何他人的著作权。
- (4) 知识产权。《软件许可》杂志有权以任何形式(包括但不限于纸质媒体、网络、光盘等形式)使用、编辑、修改该作品,无论其行作何种用途者均属。无须另行告知同意。
- (5) 独家使用。未经《软件许可》杂志书面许可,在未经许可前每位作者或个人以任何形式使用(包括但不限于通过报纸、网络、光盘等任何媒体和渠道、书籍、期刊、出版品、信息库以及其它媒体而发表或

## GameStar 网游族

## 专题企划

00 只愛陌生人

## 快言快语

 网游新闻  
 网络游戏月刊  
 江苏商报

网游专区

- 《星际Online》新兵训练指南
- 《天堂II》之鹰眼概论
- 《梦幻西游》神鬼玄机
- 《吞食天地Online》最新资讯片
- “转生万万岁”初探
- 《神话》国战之人类战术详解

## 特别访问

四川华义——陈果

## 新風作浪

度普世界  
 无尽的任务II  
 最终幻想XI

至爱推荐

- 本月特别推荐网络游戏
- 本月推荐免费网络游戏
- 网络游戏揭秘

## 兵书战策

《梦幻之星在线 蓝色脉冲》  
新手上路指南

- 《浩奇》图画美丽之旅
- 《墨香》之拳手攻略
- 《赤龙创心》之法师现身
- 梦想从这里开始
- 《足球经理在线》速成攻略
- 《神曲》职业讲解
- 《幸福花园》内容介绍
- 新世代天骄OL特色介绍
- 《天外》剑客心
- 剑客属性加点PK详解
- 《希望Online》新手攻略心得
- 《航海世纪》人物介绍
- 《战国英雄》之刀客完全养成攻略
- 《仙界传——弓神榜》Q得精彩!
- 《冒险岛》之弓箭手篇
- 《星空之门》前篇

戏说网游

从《3D 西游》谈国产网络游戏的发展  
远方  
湖边有棵许愿树  
追忆往事 情牵中游  
——记我的一段心路历程  
密传世界——荧光九宫望明月  
进入游戏时代，让我们为“战国”正名

## 龙争虎斗

● 标准亡灵三英雄战术详解

## 漫画游戏

**◆ 网络世界**

广告索引

封面	奥美电子	7	中游	网游族	51	奥美电子
封二	寰环之旅	9	一起玩	新大陆	54	腾武
内首	网易	11	盛大网络	封面	55	腾武
首二	乐线软件	13	光通博硕	封底	58	万马科技
首三	乐线软件	15	北通电子	内首	57	万马科技
封三	寰宇之星	31	寰宇之星	2	60	新大陆
封底	万马科技	73	北通电子	15	61	新大陆
				25	69	盛大网络

天堂  
的正  
真  
走  
你帶

online  
英雄王座  
THE DOMAIN OF CHAOS  
缔造新的奇迹



## 四舍五入

开始做第12期，一年就要过去了。  
2004年，对于游戏，表现出了极强的两面性，或是说反差。

从年初的“GameStar”

网游榜上，有人因经营游戏而入选；

一年中举办了多次大型的游戏展；

网络游戏成为各大网站的热门话题，也在“网博会”、“网博会+网游”

的活动中，网络游戏成为最热门的话题。网络游戏在人们生活中的地位，在不知不觉中变得栩栩如生。

与此同时：

关于学生或是青少年玩游戏而辍学、辍学而玩游戏的现象

越来越多的游戏排到了测试的日程中，网游公司也在忙忙碌碌

在年初的“GameStar”网游榜上，有人因经营游戏而入选；

一年中举办了多次大型的游戏展；

网络游戏成为各大网站的热门话题，也在“网博会”、“网博会+网游”

的活动中，网络游戏成为最热门的话题。网络游戏在人们生活中的地位，在不知不觉中变得栩栩如生。

总的来说，2004年的游戏市场还算不错。

然而，2005年又将是一个怎样的市场呢？

大家都盼着一个成熟的市场，网络游戏成为人们生活中的热门话题，也在“网博会”、“网博会+网游”的活动中，网络游戏成为最热门的话题。网络游戏在人们生活中的地位，在不知不觉中变得栩栩如生。

2005年，网络游戏将成为人们生活中的热门话题，也在“网博会”、“网博会+网游”的活动中，网络游戏成为最热门的话题。网络游戏在人们生活中的地位，在不知不觉中变得栩栩如生。

就让我们来做一些大胆的展望

2005年是欧美大作和中国题材游戏的天下

2005年有更多非青少年加入到休闲游戏的世界

2005年大家会发现游戏公司在减少，但强者愈强

2005年是让大家都大吃一惊的一年

……

我们期望和大家一起讨论这个话题

如有意见，请电邮至：[reader@gamestar.com.cn](mailto:reader@gamestar.com.cn)

执行主编

王晨

冒险岛Online精彩版本回顾

10

新增100%掉落率、新增100%掉落率、  
新增100%掉落率、新增100%掉落率

11

新增100%掉落率、新增100%掉落率、  
新增100%掉落率、新增100%掉落率



白色白色 圣诞的季节



冒险岛Online 12月

全新圣诞版本为您全部实现



adventure



## 第二部分：谈判

# 电脑游戏是这样炼成的

可玩的模型已经完工，现在是寻找发行商的时候了。我们将和来自德国的专家一起，介绍制作人和他们的商业伙伴是怎样展开合作的。

### 电脑游戏是这样炼成的

期数	主题
11/2004	从理念到模型
12/2004	寻找发行商
01/2005	制作和测试
02/2005	“关键时期”和市场营销
03/2005	发行和反馈

对于制作人和发行商来说，在合同上签字大概只需几秒钟的时间，可这之前往往是长达数月的谈判、互访和等待。在系列报道的第一集中，我们请来了多位业内行家，为思博迷从模型完工到协议签署这段时间内发生的故事。

### 齐心协力

绝大多数制作公司需要发行商的支持，因为他们负担不起开发游戏所需的巨额费用。两年的制作周期需要约300万欧元的資金做后盾。这方面，发行商有能力充当资金来源。他们同时负责广告和市场营销，比如在杂志上刊登宣传。此外，发行商还和世界各地

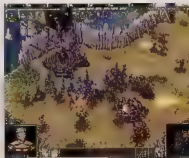
的经销商有业务往来，这层关系对于游戏的上市销售十分重要。而游戏制作人大多不善于市场运作，只有少数公司兼制作者和发行人于一身，既有能力自主开发产品，又可以为其它制作公司推销游戏。在德国，这样的公司屈指可数，比如Ascaron（Sacred，Arcus Wars）和以诺的Blue Byte（《工人物语》）四家，现在从属了Ubisoft。

制作公司和发行商从一开始就展开合作的情况很少发生，因为两者的利益根本不同。制作方希望按照自己的构思开发游戏，最好不负担制作时间和费用，他们看重的是自由创作和独立性。与之相反，发行商纯粹从利益的角度看待问题，他们投资完全是为了回报。Ingo Meier是Ascaron的商业部经理，负责广告策划和项目推广。他告诉我们：“在制作期间，我们只有花费，没有收入。只有当游戏在两三年内问世，我们才可能有利润。为此，公司要担负很大的财政风险。”因此，发行商会对制作方施加很大影响，以保障游戏的品质和销售量。同时，制作费用要尽可能压低，制作周期要尽可能缩短。最后的合同一般都是制作公司和发行公

司妥协的产物。

### EA是个香饽饽

选择发行商是摆在制作人面前的第一道障碍。理想人选应该在这件同类游戏时取得成功。汉堡发行商Dip称他们做过许多备受好评的冒险类游戏（《Black Mirror》，《Moment of Silence》，即将推出《Runway 23》），因此也成为了众多冒险游戏制作人争



德国著名游戏公司EA（Electronic Arts）是游戏发行商

光谱游戏发行最新动向

代理发行

T-TIME

光谱博硕

www.t-time.com.cn

北京光德 TEL: 10-62993009

上海光德 TEL: 21-64603851

还有创业王 足球经理PRO及特勤机甲6 等 中文化密集改版中!

# 铁道王

## RAILWARRIOR



无点推荐

# 圣转

## JOHN'S A.C.







Mohring的同事 Moonbyte (《Crashday》) 的Clemens和Rockstein Replay 《Survivor》, 25th October 2004



《Crashday》中 玩家驾驶汽车在工厂



《Crashday》为玩家带来了近乎疯狂的竞速体验

相“恶搞”的对象。这使得该公司不得不考虑改变运营计划。Dip发言人Christopher Kellner说“在《Runaway 2》, 市的2005年路, 李度, 我们将不在发行任何冒险题材的游戏, 避免自己和自己竞争。很多增长因此阻碍。”这显然和许多制作人的意愿背道而驰。

Marc Mohring以前是发行公司Innonics (Wiggles) 的总裁。公司倒闭后, 他创办了代理公司ME Enterprises。作为制作人寻找发行商。他介绍说“显然, 所有制作公司都愿意和EA合作, 他们有的是钱。”可EA却很少和德国制作公司合作。唯一的例外是足球经营游戏的制作者Gerald Kohler (现已成为

EA的固定合作伙伴)。Mohring只好把制作人的期望不断下压。典型的德国游戏, 如建筑类游戏只有德国本土公司才感兴趣。美国发行商基本是不闻不问。

### 别拿样品不当回事

缺乏必要准备就去和发行商打交道是不会有什好结果的。Ingo Mohr叹息说“我的柜子里塞满了大量广告。”Ingo自2000年起为Ascaron工作, 并负责检查样品和设计文案。“收上来的文件经常会写错情况, 以致我不得不怀疑是在看一本漫画书。”这样的文案显然不会得到发行商的重视。“走, 件都写不好的人怎么可能制作出好游戏?”

搞怪的设计材料也得不到Mohr的认可。“曾经有人拿封套来向我介绍他的设计思想。很有意思, 可是人不专业了。”

和文案相比, Mohr更看重游戏模型。“即便你能用文字将设计概念表述得十分透彻, 我还是希望看看它应用到游戏里是什么样。如果有雄心制作一款大作, 模型更是不可或缺。”很多测试版本过于简单。“经常会有中国制作人送来他们的样品, 主题往往都和日军作战。可惜游戏性和图像质量还停留在80年代的水平。这样的游戏完全可能在中国找到市场, 但多少有些不适合西方玩家的口味。”

因此, 制作人也需要进行一次市场分

### 我们的专家



Marc Mohring于一年前加入游戏制作业。在他的发行公司Innonics (Wiggles) 破产后, 他于2002年建立了ME Enterprises。作为制作人寻找发行商。眼下他正为《Survivor》的开发工作担任顾问。



Volker Wortlich曾经参与制作了《工人物语》系列的第一集和第二集。他创办的Phenomic公司在2003年推出了即时策略游戏《Spellforce》。现在他正着手制作续集《Spellforce 2》。



2001年, Jan Beuck和Martin Jassing在汉堡创立了工作室Master Creating。其代表作是失败成功动作角色扮演游戏《Restricted Area》。



Hendrik Lesser自2002年起在发行公司Take 2主管市场营销工作。他负责的项目包括《Stronghold Crusader》。现在他担任制作公司联系人。有权签署合作协议。他经手的游戏包括《Sacred》。



Ingo Mohr为发行公司Ascaron (Sacred) 工作, 负责审查制作方送来的设计文本和游戏模型。他最近推出了最受好评的即时策略游戏《Arana Wars》。

时尚、创新  
与快乐同行



随身乐  
BETOP GOPAD

BTP-C013

- 一体式结构（没有螺钉），方便携带、结实可靠
- 球形方向盘：360度，可模拟鼠标功能
- 正副8按键，适合更多动作的迅速操作
- 手感舒适，表面防汗防滑
- 轻松易用一族首推产品





发行商不会坐等推销人员上门，他们时刻关注着业内动态。Hendrik Lesser为发行商Take 2 (《GTA Vice City》、《Max Payne 2》) 慕尼黑分部工作，负责寻找新游戏。他说：“我会——审查所有进来的程序，同时在媒体上寻找尚无发行商的制作公司。”如果某个项目有戏可图，Lesser会直接上门拜访制作人。他要做的不仅仅是公客和看游戏演示，更重要的是观察制作团队和他们的办公室。不过他至今也没有什么惊人的发现。“顶级的制作团队一定会有，对此我充满信心。”

会面后，Lesser需要列出一份清单，分析制作者的实力和项目风险，但制作方只会得到粗略的反馈，详细的分析意见还属于发行方机密。“可能的内容包括提供给制作方什么样的图像引擎等等，但这在开始阶段不能公布。”即便Lesser对某个项目情有独钟，最终合同也不可能很快签署。“我们的市场营销人员也会砍掉令我们满意的游戏。”最终决定权自然属于公司上层。在Koch Media公司，总经理Klemens Kundratz有权决定公司到底接手哪个项目。

为了加快寻找发行伙伴的速度，制作方会将项目交于公司联系人，而不是按着发行商名单一个个登门拜访。左边列出的就是各公司的联系人名单。所有公司都保证，他们会对进来的游戏——过目。但只有作品质量看好的制作公司才会得到一份合同，《Far Cry》就是一个例子。

些制作人会在Games Convention和E3等游戏展会上和发行公司进行接洽。制作人Cevat Yerli将他的射击游戏《X-tile》参加了2001年的E3。这便是后来的《Far Cry》。不过Volker Werlich坚信：“E3绝不是最佳的谈判场合，因为发行商都有自己的展会安排，不会为你专门腾出时间。旧金山的Game Developers Conference (GDC) 会是一个更好的选择。在这个制作人聚会上，发行商会把主要精力放在寻找未来的金牌制作案上。”

Werlich介绍说，“与会的制作人最好带上一份游戏原型。”通常情况下，如果游戏演示没有足够的说服力，发行方不会和你签约。因为他们不得不考虑潜在的商业风险。“谁也不会把钱投到自己看不见的游戏上去。”制作模型的铁需要制作人自己筹集。大约是10万欧元。自筹资金确实是件困难的事。Werlich叹息道：“德国是一个投资荒漠。”银行不会给你贷款，政府又只作硬件，不提供支持。“你最好有一个有钱的爷爷。”

## 风度和口才

在第一次会面时，除了游戏，制作人本身也必须要给发行方留下良好的印象。即便他并不知道制作方到底需要什么。Master Creating

公司	所在地	代表作品
① Ascargon	慕尼黑	Arena Wars
② CDV	卡尔斯鲁厄	Breed
③ Deep Silver/Koch Media	慕尼黑	X 2
④ DTP	汉堡	Moment of Silence
⑤ Jowood	奥芬巴赫	Spellforce
⑥ Sunflowers	慕尼黑	Anno 1503
⑦ Take 2	慕尼黑	Holiday World
⑧ TDK	慕尼黑	World Racing
⑨ Ubisoft	杜塞尔多夫	Far Cry
⑩ Vidis	汉堡	Restricted Area

⑪ 慕尼黑 Games Convention 是制作人和发行商会面的理想场合。

折，确定目标顾客，找出自己和同类游戏相比所具有的竞争优势，并对预计销量做出估算。此外，制作方还应提供一份详细的预算预算，清楚地写明某个月需要多少投入。Ingo

说：“曾经有一个制作小组给我们寄来一份网络游戏的设计草案，质量较高，可他们列出的制作费用居然是25万欧元。这点钱根本出任何游戏。”

(《Restricted Area》)的Jan Beuck和Martin Jussing在2002年的Games Convention上见到了发行商Take 2。Beuck回忆说：“我们本以为会碰见十个穿着深色西装的人，没想到接待我们的Hendrik Lesser穿了一件印有摇滚明星的T-Shirt。”制作人一定要穿得整洁，但不用过分严肃。

比衣着更重要的是口才。制作人需要完整地表达出游戏的种种优点。传奇制作者Peter Molyneux便是一个谈判高手。能够激发听众对游戏的无限热情。Marc Mohring建议制作者对发行商可能提出的问题事先做好准备，“就像画式那样”。

制作者也不一定聚过分诚实。Jan Beuck介绍说：“《Restricted Area》是我与Martin Jussing两个人制作的，仅从外面请来了美工和作曲家。这一点我们可没告诉他们。”当然，小制作者必须谨慎地处理。因为发行商要从盈利角度考虑问题。Hendrik Lesser说：“如果一款游戏只有两名制作者，我们会怀疑它是否能够完工。而从外面请入又会冒很大的风险。他们随时有跳槽的可能。”

## 书面协议

在和不同的制作人洽谈并寻找到适当的合作伙伴之后，双方，有时候还会通过中介人进入最后的谈判阶段。大多数情况下，这已经是初次会面到12个月以后的事。时常会有发行方在最后阶段撤出。Acclaim最近就干过这样的事。倒套的制作公司不得不另寻新伙伴——又是几个月的时间。

协议会有两种不同的方式。第一，种是完



开发者也要做销售工作 Martin Jussing拿取《Restricted Area》

全的推销协议。制作方自筹经费，最后将完成版游戏和说明书包装盒，并交于发行商。后者只负责市场营销和推广。制作方按销售收入提成。选择这种方式的都是实力雄厚的大制作室。在德国，Take 2曾为Ascaron(《Arena Wars》、《Port Royale 2》、《Sacred》)负责产品推销。

## 负责到底

第二种协议格式较为常见。协议规定发行方承担全部制作经费，同时支付给制作者定数量的保证金。所有资金以分期付款的形式到位。制作方需要按合同规定的期限将不断更新的游戏版本交给发行商。产品经理会对样品进行检查，同时为下一步工作做规划。如果销售到预定担保金，制作方才能与分成——依据制作室规模大小，具体份额会有不同，基本在15%到35%之间。

较小的制作室往往靠数套作品获利，以维持更多的收入。但这也收入了为成功作品开发球的机会。《工人物语2》便是这样。Blue Byte获准开发新集《工人物语3》，把该系列创始人Volker Wertich留在公司。制作方和发行方需要在版权和利益分配上选择。金狮制作室会成为发行商竞相追逐的对象。2003年，Ubisoft把Blue Byte收归旗下。

## 附则

签字时千万小心，每个行业里都有陷阱。Jan Beuck曾和英国发行商4am Entertainment签署协议，后者同意为《Restricted Area》的开发投入一笔巨额经费。可Jan的运气，从来没有收到过该公司汇来的分钱。可Master Creative却为游戏开发投入了大量资

金。甚至请来了施瓦辛格给角色配音。起初4am Entertainment看上去也没有此意。该公司隶属于美国企业Victor Jones——如果诉讼法律，程序及其复杂。吃一堑，长一智，Beuck说：“以后我们只和我们信任的人谈判，哪怕他们开价较低。”

上述情况很少发生，但制作公司最好聘请一位律师，在合同签订前检查相关文件。Volker Wertich所在的Phenomic公司雇请来了Boris Kunkel处理法律事务。Boris说：“审核有关资料是一项十分重要的工作，你可以从中了解到发行商是否有足够的支付能力。”有时候发行商会要求保留随时中断项目开发或撤回投资的权力。Boris告诫说：“在这点上，制作者千万不能妥协，否则眼前的机会在瞬间化为乌有。”对合同的审核和修改要花上六到八周。

## 正式上路！

如果一切顺利，拿到合同后，制作公司便可正式开展研发工作了。当然，发行方在制作过程中也发挥了举足轻重的作用。有关“制作”方面的内容我们会在2005年第一期为您做详细分析。

## 游戏三百六十行

想知道游戏制作公司内容是如何分工协作的吗？您可在网上找到我们于2001年制作的专题《游戏三百六十行》，其中有类于作曲家、美工和程序员的介绍。我们也随时欢迎您的来信。

Reader@gamstar.com.cn



尽管《Restricted Area》的开发，制作费用和发行商达成协议时其内通融，游戏试玩



游戏试玩：这款游戏在发行前曾进行过试玩

有史以来最好的游戏?

# 半条命 2

Half-Life 2

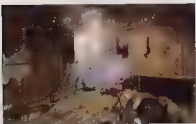
最近,国外各大游戏杂志纷纷刊登了对于《Half-Life 2》的评测。游戏的成绩相当理想,各家评分都在90到98之间。可GameStar却迟迟未见行动,因为我们持观望态度。

在制作2004年第10期时,编辑部立下了规矩,不参加制作公司举办的任何现场测试。事实上,这种测试正是最近的潮流。为什么呢?为了防范虚假和负面报道。制作公司偶尔会邀请我们去他们的办公室,对即将推出的大作进行现场评测。《Doom 3》是这样,《UT 2004》也是这样。但我们认为,这样的评测难以保证质量。编辑时刻处于忙碌之下,当出现问题时,公关人员和制作人还会想方设法转移你的注意力。详尽的技术测试也无法进行。另外,最多两天的访问时间阻止评测工作提前见财。就算真的能在这段时间内通关,游戏体验也是不自然的。因为通常情况下,我们都会在中途略作休息,对经历过的剧情进行回顾。这样一来,即使几天后才能再度回到游戏中去,我们也能对之前的细节了如指掌。

可现场评测却不能这般悠闲。碰到复杂作品时,即使初次尝试会让人回味无穷,次游戏时也会找小茬挑。工作进度往往受到影响。

另外,其他外部环境也不得不考虑。当手头有要紧事处理时,谁还有工夫玩游戏?吃饭、家庭作业、约会——这些好像都比游戏重要许多。在我们给1/5评分时,这些因素也要被考虑进去。另外,只能有一名同事参加所谓的现场测试,我们如何协调他和别人的意见?之前我们也曾提前尝鲜,却不得不为此付费。

了《UT 2004》的正式测试,因为该游戏销量太久,完成版和测试版相差甚远。



《半条命2》中的角色



《半条命2》中的角色



科迪下载的保存版本《Half-Life 2》是《半条命》续作的游戏

## 测试而非误导

我们说这些是有用的，因为《Half-Life 2》目前的情况就是这样。Vavle专门邀请了《PC Gamer》、《Electronic Gaming Monthly》等等，在几个国家进行早期评测。可带测试结果空洞乏味。英国的《PC Zone》这样写道：“这款游戏变化丰富，但趣味其亮点寥寥。”其实，他们也没有列出多少。除了这些最早介入的杂志外，其他一些媒体也在Vavle的邀请之列。我们放弃了这次机会，我们要看重评测的详尽程度，而不是时效性。预计在下一期中便会有相关测试或读者意见，因为那时我们可以拿到评论或是在开发中的完整版。到时，调整建议、游戏提示和技术测试一个都不能少。希望各位读者也能理解我们这样做的原因。如果您有什么意见，欢迎给我们写信，地址是review@gamesar.com.cn。我们热心的读者表示衷心感谢。以下内容与《Half-Life 2》有关，即使没有进行任何测试，我们依然为您带来了新鲜而丰富的信息。

## 镇压和反抗

《Half-Life 1》已经是很多年以前的事情了。在外星人影响下，如今的世界就像一个被怪科技所支配的地狱。故事发生在蒙特利尔城市City 17，那里居住着懦弱的市民和一个个独裁统治者。这里可以找到80年代东欧和科幻电影《Gattaca》的影子。不过Vavle并没有为角色划定黑白善恶。公司创始人Gabe Newell介绍是“玩家遇到的人物在其所处的体系都是合情合理的，所面临的不仅仅是被镇压。那么问题，冲突双方都在为自身利益而斗争。”

## 接近完美的世界

游戏的图景已经受到了各方的一致好评，它不仅技术上高人一等，细节表现力也可圈可点。人物嘴部会在对话时做恰如其分的运动，面部表情细致入微。各类场景特色鲜明，集地、实验室和太空飞船都让人印象深刻。整个画面力求在表现混乱的同时保持风格统一。制作者没有放过任何一个细节末节，当你把鼠标指向墙壁或是怪物时，它会出现彩色轨迹。

游戏引擎在各类报道中被一再提及，它的物理效果确实值得称道。表现运动效果时尤为出色。青草在微风中摇曳，枪击落在庞大的Sender身上留下弹坑，被断电时，周围大片四散。在真武器的赛道上，其他游戏根本无法企及。AI也有上佳表现。如果某个AI角色杀敌有功，他便会去取回子弹炫耀自己。如果你要带着Grigory老师冲向基地，他会使用出各式各样的近战拖延时间。比如和你说话或是把你带进死胡同。编了这样的脚本真是一项浩大的工程。

好想戈德也要和场景设计师协调一下，与

物理效果确实值得称道。表现运动效果时尤为出色。青草在微风中摇曳，枪击落在庞大的Sender身上留下弹坑，被断电时，周围大片四散。在真武器的赛道上，其他游戏根本无法企及。AI也有上佳表现。如果某个AI角色杀敌有功，他便会去取回子弹炫耀自己。如果你要带着Grigory老师冲向基地，他会使用出各式各样的近战拖延时间。比如和你说话或是把你带进死胡同。编了这样的脚本真是一项浩大的工程。



戈德也要和场景设计师协调一下，与物理效果确实值得称道。表现运动效果时尤为出色。青草在微风中摇曳，枪击落在庞大的Sender身上留下弹坑，被断电时，周围大片四散。在真武器的赛道上，其他游戏根本无法企及。AI也有上佳表现。如果某个AI角色杀敌有功，他便会去取回子弹炫耀自己。如果你要带着Grigory老师冲向基地，他会使用出各式各样的近战拖延时间。比如和你说话或是把你带进死胡同。编了这样的脚本真是一项浩大的工程。

## 如何购买《Half-Life 2》

您可以通过购买《Half-Life 2》或者使用Vavle的下载服务（www.steampowered.com）来购买使用信用卡。游戏定于2004年11月18日发售。USK尚未对该游戏的适合年龄做出评估。



## 不同的价格体系：

单机版本

标准版 HL 2 + Counterstrike Source 6CD

价格 54.99美元

珍藏版 HL 2 + Counterstrike Source HL Source

T-Shirt

价格 54.99美元

中文版本内容均经翻译而不可得

## Steam

标准版 下载 HL 2 + Counterstrike Source

价格 49.95美元

珍藏版 下载 HL 2 + Counterstrike Source + HL

Source + Day of Defeat Source

价格 59.95美元

标准版 标准版 HL 2 + Counterstrike Source + HL

Source + Day of Defeat Source + 游戏指南 +

一张海报 + 帽子 + 明信片 + 即时贴 + Soundtrack

CD + 抽奖游戏

价格 89.95美元





## 评测

这里是一些国外同行对游戏的评价 PC Gameplay给出了媒体中的评分 90% 如果我们的话 可能更低

PC Gamer (美国) 90%

PC Zone (英国) 97%

PC Gamer (美国) 96%

PC Gameplay 比列特 90%

实现这一目标。Valve的游戏制作团队进行了番苦战。屏幕上只有少量的广告,没有不合时宜的过场动画,玩家始终以Gordon的视角经历冒险。在风格化方面,制作者堪称大师。

Valve公布的最低配置是1 GHz/256M内存和支持DirectX 7的显卡。这显然比普通游戏质量的最低要求也不到。如果你想充分感受《Half-Life 2》的魅力,建议配置如下:2.4 GHz CPU, 512M内存和一块支持DirectX 9的256M显卡。

## 轰鸣的电锯

在Valve推出的宣传片中,引擎的物理特效让人惊叹。真实二字并不仅仅用来形容场景,它还体现在所有的游戏元素上。引力枪(Gravity Gun)便是经典中的经典,它有两种模式:第一种用来吸物体,第二种可以把吸过来的物体扔出去。你可以用它来操纵箱子、两吨气罐,甚至是致命的心脏。面对这样的武器,敌人的遭遇可想而知。玩家还能叫机载武器和重力枪配合,用巨型火箭将墙壁击阻挡敌人的火力。箱子可不仅仅是用来装东西的,合理摆放它们可以让你到达更高的区域。它们还能当作陷阱来使。如果你在沙地行走,四下响的火箭炮就会跟着你的脚后跟追上来。它怎么躲过它?难道有办法?那不能给你和重力枪吸和扔回



制造大的 声来发泄了,这个大楼的脚下身体,手被看见

的铁路,为自己架设一座沙地桥梁。蜘蛛也不要放过。在荷尔蒙香料的感觉下,它们会受玩家指挥,去追踪联盟士兵。

## 没有多人游戏

《Half-Life 2》本身不支持多人游戏。但Valve会像推出《Day of Defeat》和《Counterstrike》那样利用Source引擎(《CS: Source》的评测参见本期)制作“官方”Mod。《Half-Life 1》也会被重新加入其他用的自枪也是Source引擎,不过它也没有多人游戏。我们利用诸如引力枪之类的新型武器展开对决的渴望落空了,这不能不说是让人遗憾。我们只好把希望寄托在诸多Mod爱好者身上。有最新动态 我们会及时向您报告。

## 提前总结

归纳从各种渠道得到的信息,《Half



Life 2 阵地上,一款全佳的游戏 究竟有多杰出,在详尽的评测报告出来之前,我们无从得知,答案。

就目前见到的游戏元素、物理效果、AI、图像和操控方式来看,《Half-Life 2》完全有能力给同类游戏做出一个全新的定义。配合Source引擎,AI和游戏感受是让人津津乐道的几个方面。到底它能不能全面超越《Far Cry》(GameStar评分91),我们尚持怀疑态度。对这方面信息感兴趣的读者请密切关注下期杂志。■

译/戴磊



如果遭遇敌人,那是很危险的,5

## 灯笼裤的回归

## 波斯王子:武者之心

## Prince of Persia: Warrior Within

王子归来了——带着更多的动作 更难的话题 更精彩的杂技表演 更高水准的图像 和更灵活的身手。



人们常说，没人能改变自己  
的命运。可波斯王丁在前  
两部影片中拯救了自己。在  
《王子与公主》(Prince of  
Persia: Warrior's Heart) 中，  
Dabakshi 是个雄赳赳的对手，  
拥有神一般力量的圣尼偷取了魔  
法匕首，让宇宙倒转。王子也会  
因此变得神秘。为了拯救宇宙，  
王子不得不回到过去，为生存而  
战斗。由于时空交错，气氛和战  
斗场面与前部影片迥异的又时  
刻都会迎面袭来。

“因循守旧”也没错

新作延续了前作《神之领域》的游戏理念，3D画面在画面营造的氛围感上是深深烙印的创意。施展绝技，做出各种高难度的跳跃或者攀爬动作。制作者在关卡安排上难度递增，关卡的开头和结尾处放有敌怪的柱子上都是跳跃家的下一步行动提示。当玩家到达一处有建筑时基础刷图，那很可能是系列游戏中的薄弱点，和剧情一样，王子可以使用的招式只有几种，到关卡最后的跳跃动作。

夏劍合璧

新技術領域不是全部 還有大



使用第一單元上機實例



原的战士们都跟着王家收拾。王家的战斗技能也得到了提升，他可以从敌人的尸体上收集兵器，配合自己的武艺打出一连串漂亮的连击。将来的刀客会在战斗中循环，但敌人会源源不断地送来新家伙。此外，王子还学会了许多花俏的进攻招式。按毛眼下跟古堡战士王公会连续砍下，同时砍下周围所有敌人。

## 困沉的羊感

飞像！《渡阳子》武者  
\* 1. 但有了七层的塔也 王夫

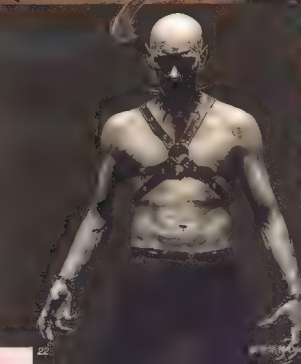
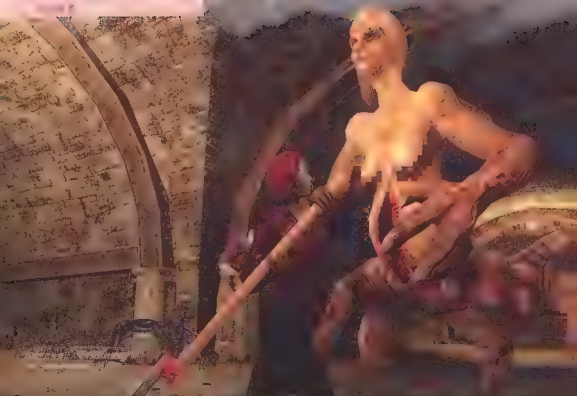
更人迹无垠致，角色的动作也比以前真实许多。无怪乎果阿村下的场景显得一种生动的美。不过总体看来，影片缺乏系列游戏感。

由最阴暗的 都。四处散射的光线使四周一片朦胧，敌人会像恐怖片那样突然跳出，杀玩家一个措手不及。

## 波斯王子 武者之心

类 别: 3D动作  
 开 发 商: JusoSoft  
 发 行 商: JusoSoft  
 发售日期: 2004年 2月  
 版 本 号: 非常版  
 费用情况: JusoSoft制作的《炎神王》系列游戏,其动作动作非常激烈,和解谜等元素都融合在一起。新加入的道具和第三武器给游戏的游戏部分增添不少。另外,本作游戏的难度一般或低下。受到许多 各位喜欢炎神王的游戏 请购买你的电子 新一代冒险游戏开始?

完成度: 70%



吸血鬼2

## 吸血鬼2

Vampire 2

开发公司: 美国电子游戏公司 (Electronic Arts)

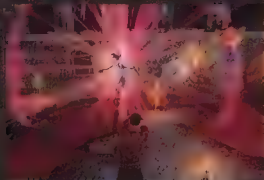
发行公司: (美国) (Vampire) 中: 美国有以事代做

**现** 实生活中的吸血鬼无处不在, 比如小偷不举类, 狗不举在地毯上撒尿等等。那吸血鬼呢? 他们不准咬人——至少在连得把头颈像像之前不许咬人。于是, 恐怖游戏有了新主题。在Troika制作的角色扮演游戏《吸血鬼2》(Vampire 2)中, 玩家可以继续吸血鬼物的新生活, 这将会是一段极为有趣的经历。为此, 我们对独立伦敦拜访了该游戏的国际发

行商Activision, 并对一个纯红的版本进行了试玩。

**吸血鬼2**

冒险开始了! 洛杉矶的一所豪华公寓内, 暂时我们将用第三人称视角控制吸血鬼。屏幕边缘的图标显示了周围所有可操纵的物件, 比如电梯。我们打开它, 吸血鬼口发生了一起可怕的血杀案。街道上, 两名警察谈笑着最近常在码头附近出没的怪物。生



游戏中的敌人，这些怪物会按照预设的路线。



游戏中的敌人，这些怪物会按照预设的路线。



游戏中的敌人，这些怪物会按照预设的路线。



游戏中的敌人，这些怪物会按照预设的路线。

一个街区，我们看见了一个正在游荡的怪物，它似乎是一个“末日兽”（Doom）。眼前的一切带出一种沉重而恐怖的氛围，我们感到危险就在眼前。

过场动画显示，一个被杀死的男子正在一旁的公寓内游荡。原来他在购买液体炸药时遭到了一伙暴徒的袭击，我们开始了解整个故事的背景。

为了完成任务，我们来到了市中心的一个游戏厅，那里有一个神秘的门，门卫手持球棍站在门外。和《洛出重围 23 (Doom 23)》一样，每个任务都有条件不同的奖励。实力不一定是必要，不过我们最感兴趣的还是希望它能带来一些新的玩法。于是我们开始了一场新的冒险。

在游戏中，暴力行为是合法的。玩家可以通过各种方式来完成任务。

在游戏中，暴力行为是合法的。玩家可以通过各种方式来完成任务。在游戏中，暴力行为是合法的。玩家可以通过各种方式来完成任务。

在游戏中，暴力行为是合法的。玩家可以通过各种方式来完成任务。在游戏中，暴力行为是合法的。玩家可以通过各种方式来完成任务。

在游戏中，暴力行为是合法的。玩家可以通过各种方式来完成任务。在游戏中，暴力行为是合法的。玩家可以通过各种方式来完成任务。

在游戏中，暴力行为是合法的。玩家可以通过各种方式来完成任务。在游戏中，暴力行为是合法的。玩家可以通过各种方式来完成任务。

在游戏中，暴力行为是合法的。玩家可以通过各种方式来完成任务。在游戏中，暴力行为是合法的。玩家可以通过各种方式来完成任务。



游戏中的敌人，这些怪物会按照预设的路线。



游戏中的敌人，这些怪物会按照预设的路线。



2013年12月10日 (Tuesday) 12月10日 (Tuesday) 12月10日 (Tuesday)

况下轻而易举地将潘德击毙，因为潘德根本不会有离开房间的意图。

度。指示槽颜色越深，敌人就越靠近我们。

人身上不穿任何衣服，他们只穿一件长及膝盖的裤子。他们并不会对北风的酷寒产生任何影响。100名黑人就在身旁，0意味着没有敌人。我在数过开始冲锋，因为我知道我的士兵会遵守纪律。我们开始向监狱大门前进，来到了监狱的大门。在夜里，我们走到一个可以看见哨点，然后我们打灯。所有囚犯都朝我们。我们继续利用我们的灯打开门，取得通行证。这时，我们正在叫喊前进。我们开始走到监狱前门，消灭了所有守卫。我们

[illegible]

——《共产党宣言》

一个，它们各有各的优点。一个是推行高手，Breakfast是卖瑞士，完成得很会卖东西，善于提升角色属性，威力方面显示的是我们的忍耐力有多大呢？今天能显示的是我们持久地做点事情的能力（如电子零件）的能力。决下重的是力量是耐力，这中间他们有效地做假生意。

Source引擎。《Half-Life 2》确保了游戏的出众品质。但 Valve 对《Vampire 2》的上市却缺乏信心，他们不想再向游戏业《Half-Life 2》之前展示新武器。制作人 Graham Fitch 对这款游戏也不乐观：“我们对《Half-Life 2》不感兴趣，只是《Vampire 2》做完后，我们立刻把它抛向市场。”



图 1 某地区 1990 年人口年龄构成图

## 3112

主 角	內 容	发售日期	2004年4月
发 售	Troika	第 一 次	精 心
<p>遊戲名稱：《愛與恐懼》(Icar Cry 遊戲類型：生 活 類 3D) This 3 類 別          發售平台：PC 平台 發售日期：2004年2月 發售公司：育 碧</p> <p>遊戲描述：《愛與恐懼》是 7 名恐怖生活類 3D 冒險遊戲 恐怖與黑色幽默的          結合 以諾亞 (Dean Es) 為主角，步出於城市 手 槍的 育 碧的加入屬          主 此 一 類 別 類 別 2004 年 我 最 喜 歡 的 RPG</p>			
成 成 度	90%		

魔幻世界中的策略游戏

# 破碎飞龙

Dragonshard

一边去地穴探险，一边攻打魔幻要塞，D&D（龙与地下城）世界中的第一款即时策略游戏即将诞生。

它把经典的冒险旅程和富于创新精神的大规模战役巧妙地结合到了一起。

**采** 集资源？太无聊了！研究魔法树？没人感兴趣！C&G之父Ed Castillo这次要颠覆传统的即时策略游戏设计，在他的新计划《破碎飞龙》（Dragonshard）里，这位明星制作人将对这一游戏类别进行大刀阔斧地改革。我们有幸在伦敦见到了Ed，他介绍了许多关于全新的“龙与地下城战役”的情况。

## 迪斯尼和D&D的碰撞

游戏开场的势力包括银色龙骑士团（人和矮人）、黑暗精灵（一个尚未公布的种族，这方的争权夺利的战役发生在D&D世界中的Eberron，一位前迪斯尼创作家负责游戏的情节设计）。

游戏各方只能在指定的地点发展基地。一座自给自足的城堡会划出防御范围。按照Ed的说法，这是为了把战斗的焦点集中在少数几个地点。玩家不需要采集资源，钱会为你源源不断地带来黄金。然而，训练士兵，居住人数会下降，财政收入也会随之减少。这和人口上升的设计是同样的。每局开始，你可以征召所有的兵种，建造所有的建筑。升级选项不需要通过研究来完成，而和你的城市规划有关。比如，如果你在兵营的影响范围周围建造了钱罐，从那里走出的士兵便会自动拥有升级后的装备。

## 英雄排座次

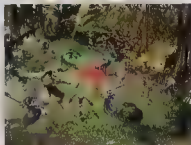
这款《破碎飞龙》将把位分成“个”等级。处在核心地位的是英雄，他们可以获得升级，会给你完成所有的任务。指挥官是军队的主力，跟在他们身后



这个巨大的魔龙守卫着地穴的出口，即使拥有一队英雄，你也很难把它干掉。



在本游戏中，英雄可以指挥更多的单位，但这个英雄本身也是一个单位。



的是普通士兵。和著名的《魔幻战争》（Armies of Exigo）相似，你无法进入地下城探险，但只有英雄可以进入地穴探险。这也可以保证旅程完全可以自给自足，一部完整的动作冒险游戏，那里面有防不胜防的陷阱、隐藏的宝藏以及地穴巨大的敌人。

## 破碎飞龙

类型：即时战略  
开发者：Liquid Entertainment

发售日期：2005年1季度  
平台：PC

亮点点评：这款游戏带来的不仅仅是巨龙和魔法之类的D&D元素，更有许多新鲜理念。比如Ed Castillo会要求你通过控制魔法来改变地形，从过去的外观来看，我们完全无法想象它。这款游戏完成度很高，因为我和设计师多次沟通，所以有独特

完成度：50%





新的起点

# 工人物语5

The Settlers V

这次我们的德国编辑拿到的是一个接近完成的版本，测试重点是全新的游戏思想和即时战役。

不要同情Mick Schnelle，他的丰功伟绩已被士兵团围困，大炮很快摧毁了所有防御塔。Mick完全无力反抗，因为Markus Schwarze在比塞开始便占领了地图上几乎所有的矿藏，切断了Mick的资源补给。没人对Markus获胜感到奇怪，他已经在《工人物语5》的制作室待了一天，还象回了该游戏的个最新版本。

## 动作至上

《工人物语》系列的老传统被第五集彻底摒弃，Blue Byte赋予操作全新的经济和战斗体系。研究、

建筑升级和作战代替复杂的商品生产成为游戏的主题。在高质量AI和电脑指挥系统的帮助下，战斗过程清晰明了。不过城市规划依然是重中之重，农场和住宅需要尽可能靠近工人的劳动场所。为了上述系列老玩家在接触游戏时不至于束手无策，制作室安排了内容详尽的教学片，涵盖了所有新游戏元素。不过，《工人物语》的忠实玩家千万不要生气，第五集仍然是一款建设游戏。

## 建设和战争

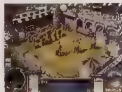
每个任务开始时，一般会有队工人供应资源。初始阶段你可以安心地开始建设。项目负责人Benedikt Grindel介绍说：“在某个特殊事件发生后，敌人不会骚扰你。”但这并不意味着只要安心发展，落后便能将敌人一举歼灭。我方矿井会很快枯竭，我们必须能在巨大的地图上探索并占领新资源。在开始阶段，几场战



在野外



攻城在即 城池已岌岌可危了，我们得赶快备战。



士兵在田间巡逻



部队训练 了解商人的度



游戏中的Mordor地区，为玩家准备了丰富的任务，让玩家在游戏中体验到更多的乐趣。

要做出很多事关全局的重要决定，比如是否为了提高采矿效率地建造采石场，还是招募更多的士兵，让他们寻找新的石矿。最初一小时，这些决定不会对游戏进程产生任何影响，因为我们储备了足够的资源。直到121 年Andreas

Stanka许诺“到目前为止，建设部分只占据了1/40的游戏时间，但在最终上市的服务中，它将从始至终为玩家带来无穷乐趣。”

### 为了女人？

在测试版中登场的各类任务



让我们欣喜不已。在主线任务（一般是指拯救圣盔谷）之外，玩家可以体验到大量的支线任务。有时，我们需要保卫一座城市免遭强盗侵犯，还要为他们提供制造武器所需的铁矿；有时，我们又要去阻止他们提供资源，但我们要记得于他们……让人恼人的是，我们的补给时常有起义发生。卡巴拉也有两种任务：要么从税收中拿2000金币贿赂反圣盔谷，要么和叛兵或相见。其他任务还包括从强盗守住圣盔谷上山的铁矿等等。单个

任务的时长都在一小时左右。

### 切断补给线

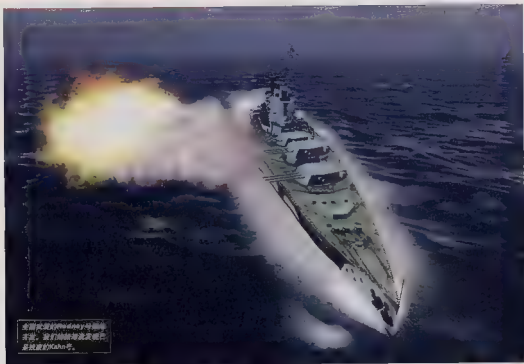
在编辑部进行多人游戏中，虽然发展基地的一方必输无疑。从人物上看，也有休战期，但这是用来迅速扩张的时机。早期占领足够的矿藏能让对手始终陷于被动挨打的境地。在测试版中，单位的平衡性让人满意。面对大炮和手榴弹爆炸的弱兵，在其它游戏中往往过于弱小的防御塔也不堪一击。■

### 工人物语 5

开发公司：Blue Byte/Ubisoft  
发布日期：2004年4季度  
开发商：Blue Byte/Ubisoft  
发行商：Ubisoft

游戏点评：这是一款基于策略的游戏，而不是从时间上来写这篇文章，因为这款游戏在策略游戏中是一款非常出色的作品。它也不像前作中的策略游戏，这款游戏有着激动人心的任务和游戏的剧情。多人部分更是引人入胜，值得推荐。有工兵的玩家。

完成度：95%



美国太平洋舰队旗舰“卡胡”号，我们向它致敬，因为它是最棒的Kahoo。

漂浮的幽灵

# 猎杀潜航 3

Silent Hunter 3

乌云遮日，雷电闪烁着远方的地平线。我们不可能为它发送一个良辰吉日，对方的油轮大风吹了帆篷，正是进攻的大好时机。隐蔽滔天，船头被炮火一轰，又轰报地落下。目标点沉，敌人就在前方！我们灵巧地潜入，可以使用潜望镜的深度。一艘巨大的敌生油轮就在眼前。号声已经弹弓上膛，开火！敌船！啊！在我面前毁灭！水客，现在潜入深海，快！再快点！

## 乘风破浪

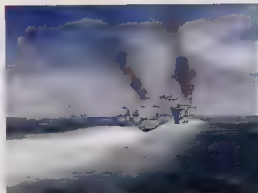
忘掉以前玩过的所有潜艇游戏吧。Ubisoft的《猎杀潜航 3》

会带给你惊心动魄的海底之旅。游戏对海洋的模拟达到了前所未有的高度。船只在海浪中上下颠簸，水手们在水下时，会有不同的反应。在船体入水处，你会看到一片，玩家们做的是，战期间的一名德国潜艇艇长，他的任务是，在不断的英国海军，以重创。

在制作《猎杀潜航 3》的过程中，Ubisoft委托当地制公司开发这款游戏。选择了一条与众不同的道路。你可以往来于潜艇内部的各个房间，观察船员是如何工作的。点击下属，他们会告诉你从你的吩咐，可下达的命令包括

我是舰长，却无法扬帆远航，因为我指挥的是一艘潜艇。海底才是我的舞台——在新一集《猎杀潜航 3》(Silent Hunter 3)中，玩家将要潜行于大西洋底，经历有史以来最真实的海战。千万别

错过



在《猎杀潜航 3》中，玩家将体验到最真实的海战。



青山依旧，烽烟再起

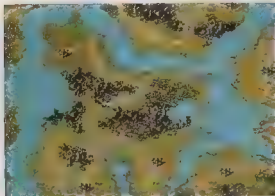
# 三国群英传 5

二国争霸烽烟起，群英五路卷风云。江湖山崩成天险，一城一寨皆重地。千人冲杀撼鬼神，掉兵无数惊天地。

英雄齐心合力，惊世绝招灭千军……

上面正是《三国群英传5》这款游戏即将推出的回合策略游戏的真实写照。奥汀科技的《三国群英传》系列，向来在为数众多的回合游戏中倍受欢迎。在经历奥汀科技不断提升升级后，战新的年度大作《三国群英传5》即将于2005

年春季推出。在本作中，玩家将依然一如既往地扮演君主的角色，指挥手下的三国名将，率领大平征伐南北，攻城掠地，进而击败其它劲敌，统一属于自己的三国霸业，最终达成统一中国的目标。



《三国群英传5》的地图上，各阵营武将有着独特的战略位置



武将奇兵，攻城掠地，是游戏《三国群英传5》的精彩之处



《三国群英传5》的战斗画面，气势磅礴，震撼人心

## 推陈出新

在本作中，不仅保留了该系列一贯的“千人参与作战”、“内政简便自动”、“武将技华丽痛快”等特色，同时将画面分辨率提升到1024×768的高分辨率，呈现出更加丰富细致的视觉效果。大地图及千人战场的可视范围同样也随之更为宽广。而其中最让玩家喜爱的千人会战，每支队伍的士兵数由前代的500人，扩充编制为1000人，两军对战时将真实呈现千名士兵对战千名士兵的壮观场面，达成该系列史上最为宏大的战争规模！

为了响应玩家的期待，最令玩家神往的三国武将将会在《三国群英传5》中一口气追加至800多名，无论是驰骋沙场的猛将强人，或是运筹帷幄的谋臣，玩家皆可尽情指挥，再无遗憾。此外，本作还加入了许多新的特殊事件，在本作中也大幅扩充，接近百种的事件剧本，为玩家带来前所未有的各种无法预测的突发事件，或是助力，或是阻碍，

每分每秒皆不容错过，耐玩度非常强烈。

除了备受好评的前作既有的特色全面强化外，在《三国群英传5》中，设计者针对游戏操作予以彻底升级，大幅增加的自动按钮，大幅调低建将，小至军务管理，都能随心所欲，绝对能带给玩家全新的游戏体验。

## 雄关漫道

在《三国群英传5》中，大地图系统再度升级进化，军队的移动必须考虑地形形势，山脉、河流、海洋等天然障碍将实实在在地把地形区分开来，完整重现三国时代壮阔多变的山川地势，河网大地上分布着易守难攻的城池、封锁陆路的关卡，以及控制水路的港口，所有建筑物皆有其独一无二的战略地位，玩家将有机会窥见三国各诸侯国相互制衡的微妙局势。此外，玩家必须建立新的战略思维，攻下城，可能万御百万皆人皆提。



全部制作 的武功绝技 千层浪气 万种风情

亦可偷空门大开，自招险境。所以，攻城掠地间，何者该攻？何者该守？全赖玩家运筹帷幄。另外，《三国群英传5》大幅增加了河流、海洋等水域的分布，玩家可由各港口乘船出航，亲身体验三国时代蒙冲斗舰于水陆大战的壮观情景。



#### 临阵斗者

《三国群英传5》系列最为让人津津乐道的战争系统——千人战，在这次的《三国群英传5》中，达成了系列史上最惊人的战争规模，1000兵对1000兵惊天动地的激烈冲杀，替玩家带来战争快感。你必能畅玩整个新的震撼与感动。在本作的战场中，不但保留了玩家熟知的兵种，另外也新增了神秘的强悍兵种，其威力之大，堪称无敌神只。

本作除了具有深受玩家喜爱的冲车等召唤单位外，同时也加入了许多全新的大型车，供玩家调遣使用。这些机关兵种，虽然机动性偏低，但其惊人的杀伤力绝非一般士兵所能比拟，非常适合作为推进战中的冲锋

攻坚部队。

#### 武器绝技

在《三国群英传5》的千人战场上，不仅加强了武将技的部分，更允许同部队的武将齐心协力施展“组合技”，让人叹为观止的绝大威力，甚至足以在瞬间扭转战局。当然，华丽而痛快的必杀技也不可少，在本作中，将出现前所未有的全面而大范围必杀技；另一个创新之处，在于《三国群英传5》的必杀技采取武器熟练的方式习得，武将只要不使用某一类种的武器参战，即可获得该种武器的必杀技，而且必杀技的威力也会随着武器熟练而逐渐增强。玩家可以依照各武将的能力或是自己的喜好，为麾下武将选择专长的武器类型。

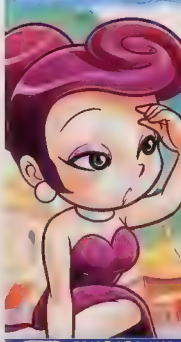
#### 巾帼亦可胜须眉

《三国群英传5》增加了大量的女将，总数近百名，她光四射的绝佳佳人望，美丽可人的外观，小乔以及文武双全的昭光夫人黄月英，加上诸多原创女武将，前所未有的国色争艳，风情万种。■

#### 三国群英传 5

导演：陈德义 监制：陈德义 2005年春季  
代理：寰宇之星 唯一销售 精品  
游戏点评：太棒了！《三国群英传5》系列的玩家在玩了《第五季的推出》让我们真正体会到了“花”国武将那种一骑当千，纵横沙场的豪迈豪气。本作更贴近三国的事件发生，去除了己方改变一个武将的命运，让玩家在三国与美女之间游荡，让玩家在攻城略地中意气风发。要于云：王可露：青山依旧在，几度夕阳红。西平英雄事，尽在《三国》。

完成度：90%





老系列，新面孔

# 上古卷轴 4：忘却地狱

## Elder Scrolls 4: Oblivion

这是一个更广阔更美丽的世界，但角色数量少，故事情节短——这样的游戏可能成功吗？《晨风》（Morrowind）续作的执行制作人Todd Howard将回答这些问题。

角色扮演游戏《上古卷轴》（Elder Scrolls 系列）和《博德之门》（Baldur's Gate 系列）不同，游戏世界非常庞大，故事情节投入占据中心地位，玩家可以专心于角色的培养。这也是Fans们最看重的地方。该系列第一集《Morrowind》大获成功。两年后，Bethesda Softworks 的制作人们开始了续作《上古卷轴 4：忘却地狱》（Elder Scrolls 4: Oblivion）的开发工作。

### 末日就在眼前

《Oblivion》讲述的又是老

套的拯救世界的故事。地狱之门被打开，敌对生物涌入了Tamriel 大陆。玩家的任务是关闭入口，同时找到帝国的真正继承人。《Oblivion》的剧本比《Morrowind》短，但情节要短得多。执行制作人Todd Howard解释说：“《Morrowind》中，玩家在旅行和治疗上花去了大量时间，这显然不是增长游戏时间的办法。目标明确的行动才是有意义的。”竞技场的设计被保留下来，这也是《Elder Scrolls》系列的老传统。点击地图便能迅速到达目的地，这里不会有无聊的长



游戏中的敌人——吸血鬼



游戏中的敌人——吸血鬼



游戏中的敌人——吸血鬼

途跋涉。

### 更多怪物，更多荣誉

此外，Todd还告诉我们，《Oblivion》里的怪物知道如何运用玩家拥有的技能。“要是顺利完成任務，你需要精心培养的英雄，这会是一个有趣的过程。”“我们会在游戏中加入提示，玩家会清楚地了解将要面对的任务。你可以一边探索地图，一边体验激动人心的剧情，我找不到不去兼顾两者的理由。”

和前作相比，《Oblivion》中吸血鬼和敌人的难度被强化，

### 地牢和巨龙

和《Morrowind》一样，玩家可以选第一或是第三人称视角，游戏中战斗成分也大大增加，超过400多种怪物等着你来收拾，其中包括小鬼、骷髅、巨龙、牛头怪和恶魔。玩家可以随意探索地下洞穴、上古遗迹、城市、村庄、宫殿、森林以及各类开阔地带。还有一匹马候你的坐骑。《Morrowind》中的六个魔法派别被承袭下来，另外增加了多个公会和魔法任务，你可以做你意愿的事情，甚至替别人做决定。■

### 上古卷轴 4：忘却地狱

系列	角色扮演	发售日期	2005年4季度
开发商	Bethesda Softworks	发行商	育乐坊

编辑推荐：白龙骑士，上观无不可忘的缺陷终于被克服了。个性色将会做我的向导。它并不是最完美的，此外还有经过完善的任务系统和高超的AI。看到吗？它充满了乐趣。《Oblivion》是2005年最期待的游戏。

完成度 50%



创造自己的队伍

# 足球经理 PRO

Soccer Manage Pro

3D的比赛实况与真实的俱乐部经营，再现足球运动的疯狂；助理卡片及广告等全新的功能，开足球经理类游戏先河！

足球这个让人疯狂的运动，

在任何时候都会吸引着无数的球迷，而足球游戏总会给球迷带来一定程度的真实的感觉。JOWOOD推出的最新大作《足球经理 PRO》(Soccer Manage Pro)，以现实的足球俱乐部经营为题材，结合3D画面真实的比赛实况，使足球游戏的真实性上了一个台阶。2004年下半年，先期拿下了《足球经理 PRO》在中国的发行权，目前汉化工作已经完成80%，预计会在2005年2月正式发行，届时球迷就可以亲率自己的球队参加各大国际赛事。

应都有更细节化的影响。

虽然您在比赛过程中只是一个在球场边跑来跑去的教练，但是您可以通过不同的3D角度观察球员们的举动。转动鼠标的光标拉近比赛画面，您可以清楚的看到队员们的动作，回放的功能还可以让你回味一下刚才激动人心的一刻。如果看到哪个队员不争气尽管对他吼好了，亲自指点他如何踢球，如何传球以及何时射门，您也可以推远镜头观察全局来随时变换自己的战术打法。

## 更简单的操作

游戏在操作上十分简单，支持4位玩家共同切磋球技，但是紧张的工作一个人应付起来还是困难。去雇一个助理吧，把你不喜欢和枯燥的工作统统用给他，当然还要注意他的优势和劣势，否则他也会做的很糟。你还可以同时拥有几位助理。

无论是俱乐部信息、球员信息、财政、广告、管理等方面都有相应的统计数据和相关选项，你可以方便的对球员信息进行自己的情况，财政收支，银行贷款，自己的管理缺陷等各种情况，对照那些统计数据及时的做出决策。一切问题都迎刃而解了。

## 丰富的训练和战术

对于足球来说，训练在任何时候都是重点。在《足球经理 PRO》中您作为教练(除非您将训练工作交给助理)，必须建立一支高效团结的团队，设定训练目标激励自己的队员，还要训练特定的打法使队伍更加成熟。

《足球经理 PRO》模拟现实，提供的训练内容十分丰富，不仅包



括球员的力量、士气、体力等的提高，还包括十几种不同的战术训练，而所有内容都会对每个球队的能力和力量有所提高。

十种战术每项都不能忽视，而战术训练每天最多只能进行4项，这就需要您保证训练内容的平衡。另一方面还要掌握好训练强度，在训练模式中的“个别训练”是最受玩家喜欢的，您可以给自己的爱将“吃小灶”，对他进行特殊训练。当达到一定的点数就会学会一项技能，这对想进一只超级球队是必不可少的。

## 强大的编辑器功能

《足球经理 PRO》集成了具有完整功能的球员和俱乐部编辑器，通过它您就可以修改所有俱乐部和球员的数值，场地、教练、商业工作、社交等一切现实生活中见到的与足球俱乐部相关的内容都可以通过编辑器再现。

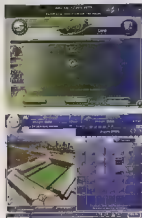
对球队的编辑十分细化，同样可以让一个不起眼的小球队变成一个足球皇帝，然后将姓名改为您或朋友们的名字，组成属于自己的豪门。您还可以对球队的相貌细节进行编辑，让豪门显得更加形象。另外编辑器的

交换功能，可以将您喜爱的球队随意的换到自己的队上，体验一下指挥球星的感觉。

## 完善的财政系统

游戏设计了完善的财政系统，包括广告、银行、结算、体育馆等方面的商业运转。为经理人提供了很多弥补俱乐部开销的赚钱方法，这就需要您如何发挥您的经济管理才能了。广告是一个非常重要的收入来源，银行提供的投资、购买或出售股权以及贷款功能，让您能够轻松把握自己的财政状况。卡片也是《足球经理 PRO》与众不同之处，通过特别的活动得到或者购买这种卡片可以提高您的管理能力，也能提高球队的水平。

游戏独有的评估功能，会为您作为经理的声望进行整体的评估。比如，您可以查看自己在领导方面是否有过人的才干，另外还能衡量您作为经理的含金量，您的工作越出色，含金量越高，就会有更多的球员愿意为您效力。当然，如果无法再给他人更多的施舍才能的薪酬，您就可以看看是否得到其他俱乐部的人引，然后辞职，当然，前提是人家要价，■



## 逼真的3D效果

《足球经理 PRO》的比赛采用全3D画面，在场景模拟和人物造型上表现的非常出色。3D引擎可以生动的模拟赛场的场景和设施，连当时的天气变化(雾、雨、雪等)对比赛中的场地、队员状态、球的运行甚至球员的反映

## 足球经理 PRO

开发商 JOWOOD

发售日期 2005年1季度

卖点：在足球经理游戏中，这款游戏从人性化方面尤其比较出色，尤其是在画面方面的设计，让玩家看到了真实的赛事，毕竟生活中还是需要有些刺激的，即使是在游戏中也。科。

完成度：80%

海上的璀璨明珠

# 大富翁7游宝岛



从游戏的名字我们就可以看出，宝岛地图是《大富翁7游宝岛》制作的重点。既然是游宝岛，如果地图制作的不好，那游起来还会有什么趣味呢？就目前已经开发的情况来看，《大富翁7游宝岛》的表现让人十分满意。



主，高耸的瓦屋颇具几何构成设计感，四面皆有时尚的钟塔为车站最大特色。游戏中，台湾岛是一张较大的地图，由两个很大的圆形构成了主要的道路线。在这宝岛内谁都不可能轻易的胜利，各位玩家要做好打持久战的准备哦。富饶的宝岛，传说的仙境，俊秀的阿里山，美丽的日月潭，更衬托出台湾岛独有的秀丽风光，福尔摩沙——我们的“美丽之岛”！

**地图名：**台北

**地图大小：**140格左右

**胜利条件：**在有限的时间内，盖房屋最多的玩家获得胜利。

**地图描述：**台北是台湾第一大城市，同时也是经济文化中心。早在西、五百年以前，这里还是一片沼泽密林，一直到郑成功驱逐荷兰殖民者后，实行“高兵下农”的政策，才派兵到此一带开荒。而现在的台北已经俨然成为了一个国际化的大都市。游戏中的台北地图就是个模型，你可以真切地感受到台北特有的气息。台北地图的胜利条件也很符合台北的特征，寸土寸金嘛，时间有限，各位玩家在游戏刚开始的时候就要努力抢地盘，一块地皮了，看看谁是大地主。

**地图名：**基隆夜市

**地图大小：**100格左右

**胜利条件：**在有限的时间内，盖店铺最多的玩家获得胜利。

**地图描述：**繁华的夜景，喧闹的街道，听着亲切的吆喝声，品尝着各式特色小吃，人们的舌尖上，这就是散发有诱人香味的基隆夜市。基隆小吃是基隆安永籍先民为纪念来台开垦的先祖于公元1873年兴建的，香火鼎盛，摊贩云集，种类繁多的各色

小吃又吸引了许多慕名而来的食客。但各位玩家千万要记住胜利条件哦，别光想着各种美食了。

**地图名：**台中

**地图大小：**70格左右

**胜利条件：**在有限的时间内，土地最多的玩家获得胜利。

**地图描述：**被誉为台湾最近居住的城市，气候温和，环境优美，有着“宁静之都”的美誉。缤纷林立的餐饮店，风情万种的个性餐厅，浓浓的台中的温柔浪漫。著名的精明一街，为一条兼具购物、休闲与艺术的街道。人行道设有露天座椅，街道两旁有精品服饰、茶艺咖啡、异国风味餐馆，宛如置身浪漫的香榭大道。

## 游戏的角色

经过再“选择”，软星科技在《大富翁7游宝岛》中还是使用了《大富翁7》的原班人马，他们这样做的原因想必大家已经非常喜欢的角色人物造型做得更好。下面就让我们来看看他们把角色做的更好的例子。

相信所有喜欢《大富翁》的玩家都应该知道，大老千和钱夫人是地道的香港人，可是他们两个却一直在标准的普通话，有的玩家甚至开玩笑说他们是响马回家来“讲普通话”的号。在这代中，他们将会换成粤语——这

下大老千和钱夫人的选择肯定会飘红直升的，因为说粤语的朋友终于有了自己的代言人。

我们相信这只是《大富翁7》系列角色大富翁的一个开始，以后大富翁世界里的角色会越来越真实，真实的就像身边的朋友。试想一下，沙隆巴也开开玩笑阿拉伯语，发行人老千专用的扑克牌和有财神签名的足球……

## 游戏的系统

在经过了《大富翁7》的问世之后，《大富翁》系列找到了自己存在的真正意义——休闲的游戏！所以，在《大富翁7游宝岛》中全新的两个系统，都是本着以人为本，以休闲为目标的宗旨而设计的。

“”系统就是以以人为本的突出表现，简单的说，你要是在进行《大富翁7游宝岛》的过程中有什么不明白的地方，那就尽管去问它吧，绝对百问不欺。

“踩蛋系统”是一个会帮助玩家意外惊喜的系统，所以开发团队对该系统的保密工作做的很好，本刊上也只得到了一点点的消息。简单的说就是当玩家角色在行走的时候有可能会踩到一个蛋状的道具，然后就会产生变身的效果。究竟是什么样的效果，那“踩蛋”又是怎样出现的呢？一起期待吧！



**软星科技**在很早以前就已经宣布在本作中将会登场的大陆地图，但是各种关于地图的消息和传言都是零零碎碎，没有一个系统的描述，为了让玩家们可以一睹为快，我们把部分情报进行了汇总。并放给大家，下面就得列出的情报具体为大家介绍，下面我们先来看几张经典的地图

**地图名：**台湾岛

**地图大小：**160格左右

**胜利条件：**在有限的时间内，身点数量最多的玩家获得胜利。

**地图描述：**台湾岛除了阿里山，日月潭这样的自然景色，台湾还有石门水库和新竹车站这样的人文景观。石门水库位于桃园县龙潭乡境内，水库的修建为灌溉、给水、发电、防洪等功用，是台湾初期完成的大型水库之一，再加上湖中的有许多肥美的活鱼，更打响了“石门鲢鱼”的名号。新竹车站风格以巴洛克式建筑为

## 大富翁7游宝岛

开发：软星科技

开发：软星科技

开发：软星科技

开发：软星科技

开发：软星科技

开发：软星科技

开发：软星科技

发布日期：2004年4季度

代理：寰宇之星

代理：寰宇之星

代理：寰宇之星

代理：寰宇之星

代理：寰宇之星

代理：寰宇之星

完成度：90%

游戏·评测

# 战锤 40K 战争黎明

老牌桌面游戏的二次生化尝试：在Relic公司的这款即时策略游戏中，你将近距离感受战锤世界里激动人心的战争和剧情。

## 内容索引

整体测试	37
战役战役	38
战术评测	39
技术评测	39
多人游戏	41

4个种族  
3个派系  
多种游戏模式  
4个关卡，难度  
对与战锤和战锤世界  
有密切的联系

[illegible][illegible]

公元40000年的人类德国境内

能叱咤风云者，大是也。他的身体已腐烂，但凭其临死前设计的魂鸟仍飞临，让人想起“Blood Rayn”的西洋片名。Angelus可说有一切。这样政府、宗教及人生哲学系谱，都集中在自己身。以战时日式武器对付来势强大的敌人Orks，而做战时先锋的精英(Eldar)和帝国的近卫军——星尘空团的精英(Chaos Space Marine)。各方势力，互相“暗哨”式的狙击者像苍蝇，包围了天空至今。在《战锤40K：战争黎明》中，天使Gabriel Angelus 为人类的命运而战。

## 資源爭奪戰

在《战争黎明》里，据点占领

### 编辑点评

我推測那天下午他赴青島與陳述之，談完有關一二·九的留學問題後，即赴該館向財政部、外交部、陸海軍部等各大局，分別商榷。接洽結果，選定他本人所屬的商戰的職是，陳述之的副官，已經與他本人談妥，以一個人的角度而看，這就遊戲，說說亦無妨，是談其右左優秀的即時戰略遊戲，設計精妙，甚佳也。在我看來，已有《C&C 將軍》不掛一，要是有個類似C&C或更精良。

“这是我的世界！”



地形和标志：双方步兵主要争夺的阵地

取代了资源采集，地图上散布着多个控制点，它们看上去就像撒了限子的水坑。尽管貌似惊人却忽视了“种家俱的虫蹄（虫以也就两种，蜘蛛和蛇蝎虫越多，“存款”增加的速度就越快。为了公平起见，每张地图的初始点周围都有一到两个控制点，保证基本资源的供给。如果你想快速组建一支装备精良的部队，必须提前展开进攻行动，所有控制点都战战兢兢地所在。玩家需要花十分钟的时间才能将己方旗帜推进敌点。抢夺敌方控制点时会出现一个进度条，看着它慢慢满

足，实在让人心急如焚。

### 建造兵种建筑

即时策略游戏自然少不了基地建设这一环。游戏一开始便有多种建筑供你使用，其中包括生产步兵和交通工具的营地。每个种族都能招募特有的单位。如人类的药剂师，需要额外建造的包括防御工事和军械库。后者中的作用是升级武器。为了收集游戏的第 10 级奖励，玩家需要建造两座不同等级的发电器。类似《C&C：将军》。中央建筑被敌方占领，飞艇一个接一个的

陷落所包围，稍后内部可借由使用，各种建筑物都有特殊的外形和大小。玩家需要合理安排它们的布局，使自己有一个开阔的视野。建造过程的设计独具匠心，四个种族各有特色。蜘蛛建造人数，如果你选择的是人类或蛇蝎，会有一艘飞船将建筑材料运抵目的地，那里会有两名负责搭建，异类队和混战军队采用召唤方式进行建造，其间伴随着华丽的光影效果。

### 团队作战

玩家可以成组（Squad）征召

### 编辑点评

同时获得对 游戏的多人模式非常成功，不过它的单人战役也同样令人着迷。制作公司 Rehe 设计了四个种族，为什么我难以选择新的人类阵营？发行商 THQ 已经计划推出资料片，可这无疑是游戏的手段。

虽然好评如潮设计引人入胜，各个阵营之间还有以电影手法制作的过场动画为过渡，不过我不认为精美的图像花那么多钱，还不如玩我的《魔兽争霸》吧，等待《战争机器》降价的那一天。

“内容太少了！”

步兵，这一设计符合桌面游戏的传统。只要部队搭配合理，你便能轻而易举地获胜，就像玩剪刀石头布一样。如果有足够的资源，我们建议玩家迅速升级武器，这些投入绝对物有所值。手持火焰喷射器的人类部队可以同电浆炮效果相生，如果拥有火箭发射器或等离子炮，所有的敌人战术都是难度挑战，和其它桌面游戏不同的是，玩家可以随时随地呼唤援兵。点鼠标，便有至多 11 名士兵（具体数量依兵种而定）加入指定的小队中。她们会在短时间内投入



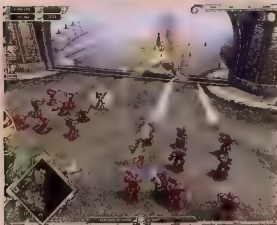
那个目标是强大的外星生物，它经常袭击我方基地

地图上隐藏着许多活动，击败完地图后，游戏才会进一步发展

更加复杂的建筑，将需要玩家小心防守

游戏中还可以使用各种武器，对敌方的部队





看 Wrath 领主在跟爱开瞎 我们穿 它融掉后同就大聚

战术是长，并灵欲拥有机动性超群的交通工具。数不胜数的关卡设计是游戏乐趣的保证。你不必一定要面对对手，占领百分之的核要地并坚守十分钟之后，胜利同样会向你招手。为了不让玩家很快产生厌倦情绪，制作者安排了五种AI等级，区别在于初始的火力密度和核弹威力。

1000

战役最起始了Tartarus星球的片毛之地。人类被绿皮肤的人赶出了自己的家园。玩家需要帮他们重夺战土。看看手下不多的几个士兵。这个任务似乎非

不可完成的。外患未平，内忧又起，未尝解甲甲虫理了叛徒。

进入游戏之前,玩家们可以先尝试一下教学关。游戏教程设计精良,包含了所有重要的游戏元素。如果你有足够自信,当然可以直接进入第二个关卡。通关会对下一关的情况做详细交待。

## 科幻大片

每个任务开始都播一段简短的过场动画(和《魔兽争霸3》一样使用游戏画面提示),剪辑水平高超,伴有配音,角色之间对话简短,甚至连走



姓名  年龄  性别  职业

### 编辑点评

石、废墟、和平地等，战场面火爆！《战争黎明》并没有为同类游戏节外创新，不过却有着强烈的人性温暖感和华丽的视觉效果。围绕这些点展开的战争游戏是我站推崇的，简单的建筑体系和操作难度对于新手提供了很大便利，而战略高手则会有关键时刻升级必要的装备和科技方面的最佳选择。

可是战况太明了，制作公司Reich给玩家预留了足够的空间，我想只能和人类的人类假以。其他种族同样设计完善，比他们的人类对于要上峰高。在这一点上，《物种争霸3》的表现要好得多。所以，我至今会相信我的敌人早在多人游戏里冲撞厮杀。

“内涵丰富的战役，可惜专为fans预备。”

何國興編著 齊新造

所有11个任务都不一样，还有丰富的支线任务可供选择，比如从敌人手中夺回战略要地或是寻找一台机器零件。后者可以用来生产Hellfire-Cybot，它的强大威力可以彻底摧毁敌人营地。5个任务中都需要坚守桥头两分钟，抵抗异族兵的猛烈进攻。每个任务都很短，不过任务的难度依次递增，至少需要一个小时都有超过一百种的表情。他们的外貌以及乘由游戏为它们制作的爆炸、导弹、激光效果来衬托了华丽的外衣，这恰好掩饰了它简陋的场景。玩家可以随时拆卸武器和转换视角，有时还故意特效，外加制作上相当用心，游戏的场景可以通过3D画面展现出来，作为背景的音乐与音效也很细腻精致。此外，玩家还可以

《战争黎明》在技术上达到

收稿日期: 2006-08-08; 修稿日期: 2006-10-10; 录用日期: 2006-11-01

上海中環 2004 年 10 月  
 聯合人 6 月 1 日

证券市场

类型定位 《周易》争雄 历史 李商隐的《李商隐》 配有经典的背景音乐

0.5704

芯片系列	制程工艺	核心数	缓存大小
Intel Core i3	22nm	2	3MB
Intel Core i5	22nm	4	6MB
Intel Core i7	22nm	4	8MB
Intel Core i9	14nm	8	16MB
AMD Ryzen 3	7nm	3	3MB
AMD Ryzen 5	7nm	6	16MB
AMD Ryzen 7	7nm	8	16MB
AMD Ryzen 9	7nm	12	32MB

多人游戏模式 满座

本书 可作为 地理学 专业 本科 教材 也可 作为 地理学 专业 研究生 教材 也可 作为 地理学 专业 教师 参考 书 也可 作为 地理学 专业 学生 参考 书



- 中式厨房    ① 动线规划    ② 效果华丽    ③ 环境协调  
 中式卫浴    ④ 卫浴洁具    ⑤ 中式装饰    ⑥ 卫浴配饰  
 中式客厅    ⑦ 中式沙发    ⑧ 中式茶几    ⑨ 中式灯具  
 中式餐厅    ⑩ 中式餐桌    ⑪ 中式餐椅    ⑫ 中式装饰  
 中式卧室    ⑬ 中式床铺    ⑭ 中式衣柜    ⑮ 中式装饰  
 中式书房    ⑯ 中式书桌    ⑰ 中式书架    ⑱ 中式装饰  
 中式玄关    ⑲ 中式玄关    ⑳ 中式装饰    ㉑ 中式装饰  
 中式阳台    ㉒ 中式阳台    ㉓ 中式装饰    ㉔ 中式装饰  
 中式庭院    ㉕ 中式庭院    ㉖ 中式装饰    ㉗ 中式装饰  
 中式花园    ㉘ 中式花园    ㉙ 中式装饰    ㉚ 中式装饰  
 中式别墅    ㉛ 中式别墅    ㉜ 中式装饰    ㉝ 中式装饰  
 中式公寓    ㉞ 中式公寓    ㉟ 中式装饰    ㊱ 中式装饰  
 中式酒店    ㊲ 中式酒店    ㊳ 中式装饰    ㊴ 中式装饰  
 中式会所    ㊵ 中式会所    ㊶ 中式装饰    ㊷ 中式装饰  
 中式会所    ㊸ 中式会所    ㊹ 中式装饰    ㊺ 中式装饰  
 中式会所    ㊻ 中式会所    ㊼ 中式装饰    ㊽ 中式装饰  
 中式会所    ㊾ 中式会所    ㊿ 中式装饰    ㋀ 中式装饰

體態性 好

\* 1월 1일 1월 15일 1월 31일 2월 15일 2월 28일 2월 29일 3월 15일 3월 31일 4월 15일 4월 30일 5월 15일 5월 31일 6월 15일 6월 30일 7월 15일 7월 31일 8월 15일 8월 31일 9월 15일 9월 30일 10월 15일 10월 31일 11월 15일 11월 30일 12월 15일 12월 31일

James A. Koster et al. / *Journal of Interpersonal Violence* 26(10)

83%

兽人对异灵族

# 多人对战模式 战役精选

最多八名玩家可以选泽太空舰队、兽人、异灵族或是混沌军团，在21张地图上尽情厮杀。在我们的演示战役中，你将一睹惊心动魄资源争夺战和宏大的战争场面。

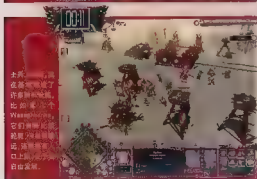
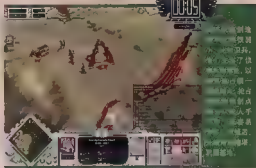


## Daniel 兽人

这次经典的战役由我和Gunnar来出演。我们会按时间的进度为大家逐一解说比赛过程。请相信，我率领的兽人所向披靡！兽人族乐趣无穷！假设这款游戏没有了绿皮肤的主角，枪战还有什么意义？

## Gunnar 异灵族

兽人虽然面目狰狞，但异灵族也不是吃素的！我们是荷贵的异灵族，宇宙间最古老的庞大种族。我们是闪电和地震——谁都无法阻挡我们前进的步伐！请跟随我率领的异灵族部队，一起勇敢战斗！







轻推入洞

# 泰格伍兹 2005

诱人的 18 洞和小鸟球 老牌高尔夫模拟游戏又出新作，新加入的职业生涯模式会是你最大的游戏动力。



是不是还怀念高尔夫球场有钱人的运动？是该转变观念的时候了。在最近这款体育游戏《泰格伍兹 2005》中，你只需活动手指，便能过上 一把高尔夫瘾，而角色职业生涯模式则可以带给你宛如角色扮演游戏的体验。制作人还勾画飞行时的物理轨迹难以粗心改良，画面操作也将不会是高尔夫爱好者专利。

## 真实的飞跃

在击球时，《泰格伍兹 2005》采用了和原作一样的“True Swing”，玩家可以鼠标操控击球力量和飞行路线，你也可以使用经典的“一点击”模式，不过影响成绩。游戏会对风向和风速做详细提示，玩家可以轻松地选择最佳击球角度，“击打目标”

选项显示的是高尔夫球可能的降落地点。不过玩家千万别神，游戏物理效果一流，因此地面起伏也许会让球偏离预定目标。

## 击打力量请设为 1000 点

在进入职业高尔夫赛场之前，玩家可以自建角色，除了外观之外，你还可以确定任务的起始属性，比如击球力量。比赛获胜会为你赢得奖金，你可以用它来提升属性或购买更好的装备。当然，有兴趣的玩家可以选择互联网和其他玩家一较高低。

游戏提供了 14 场巡回赛。比赛场设计制作细致，但略显生硬，欢呼声和评论声为玩家带来了原汁原味的赛场感受。可惜音效较差，只支持立体声。■



## 《泰格伍兹 2005》Tiger Woods 2005 体育游戏

开发商 EA Sports 公司 发行商 EA 公司  
游戏平台 PC 平台 支持语言 中文、英文、日文、韩文、法语、意大利语、西班牙语、葡萄牙语、俄语、希腊语、波兰语、捷克语、斯洛伐克语、匈牙利语、罗马尼亚语、保加利亚语、塞尔维亚语、克罗地亚语、斯洛文尼亚语、马其顿语、阿尔巴尼亚语、黑山语、波斯尼亚语、蒙特内哥罗语、波斯尼亚语、黑山语、波斯尼亚语、蒙特内哥罗语

游戏类型 体育游戏 支持人数 1-4 人

游戏介绍 《泰格伍兹 2005》是一款由 EA 公司开发的高尔夫模拟游戏。玩家将扮演泰格伍兹，在 18 个球场上进行比赛。游戏支持单人、多人、网络等多种游戏模式。玩家可以通过购买装备、提升属性等方式来提升自己的实力。游戏还加入了职业生涯模式，玩家可以参加巡回赛，争夺冠军和奖金。

游戏特色 1. 真实的物理引擎 2. 丰富的装备系统 3. 职业生涯模式 4. 多人网络对战

系统需求	最低配置	推荐配置	所需配置
操作系统	Windows 2.0	Windows XP	Windows XP
处理器	Intel Pentium III 450MHz	Intel Pentium III 500MHz	Intel Pentium III 500MHz
内存	64MB	128MB	256MB
显卡	NVIDIA GeForce 256	NVIDIA GeForce 256	NVIDIA GeForce 256
声卡	DirectX 8.0 兼容	DirectX 8.0 兼容	DirectX 8.0 兼容
硬盘	1GB	1GB	1GB

游戏截图 1. 游戏截图 2. 游戏截图 3. 游戏截图 4. 游戏截图

多人游戏模式 1. 多人游戏模式 2. 多人游戏模式 3. 多人游戏模式

游戏介绍 《泰格伍兹 2005》是一款由 EA 公司开发的高尔夫模拟游戏。玩家将扮演泰格伍兹，在 18 个球场上进行比赛。游戏支持单人、多人、网络等多种游戏模式。玩家可以通过购买装备、提升属性等方式来提升自己的实力。游戏还加入了职业生涯模式，玩家可以参加巡回赛，争夺冠军和奖金。

游戏特色 1. 真实的物理引擎 2. 丰富的装备系统 3. 职业生涯模式 4. 多人网络对战

系统需求 最低配置 推荐配置 所需配置

操作系统 Windows 2.0 Windows XP Windows XP

处理器 Intel Pentium III 450MHz Intel Pentium III 500MHz Intel Pentium III 500MHz

内存 64MB 128MB 256MB

显卡 NVIDIA GeForce 256 NVIDIA GeForce 256 NVIDIA GeForce 256

声卡 DirectX 8.0 兼容 DirectX 8.0 兼容 DirectX 8.0 兼容

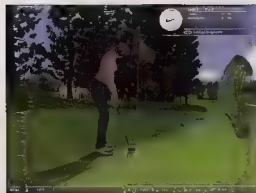
硬盘 1GB 1GB 1GB

游戏介绍 《泰格伍兹 2005》是一款由 EA 公司开发的高尔夫模拟游戏。玩家将扮演泰格伍兹，在 18 个球场上进行比赛。游戏支持单人、多人、网络等多种游戏模式。玩家可以通过购买装备、提升属性等方式来提升自己的实力。游戏还加入了职业生涯模式，玩家可以参加巡回赛，争夺冠军和奖金。

游戏特色 1. 真实的物理引擎 2. 丰富的装备系统 3. 职业生涯模式 4. 多人网络对战

系统需求 最低配置 推荐配置 所需配置

操作系统 Windows 2.0 Windows XP Windows XP



游戏介绍 《泰格伍兹 2005》是一款由 EA 公司开发的高尔夫模拟游戏。玩家将扮演泰格伍兹，在 18 个球场上进行比赛。游戏支持单人、多人、网络等多种游戏模式。玩家可以通过购买装备、提升属性等方式来提升自己的实力。游戏还加入了职业生涯模式，玩家可以参加巡回赛，争夺冠军和奖金。

游戏特色 1. 真实的物理引擎 2. 丰富的装备系统 3. 职业生涯模式 4. 多人网络对战

系统需求 最低配置 推荐配置 所需配置

操作系统 Windows 2.0 Windows XP Windows XP

处理器 Intel Pentium III 450MHz Intel Pentium III 500MHz Intel Pentium III 500MHz

内存 64MB 128MB 256MB

显卡 NVIDIA GeForce 256 NVIDIA GeForce 256 NVIDIA GeForce 256

声卡 DirectX 8.0 兼容 DirectX 8.0 兼容 DirectX 8.0 兼容

硬盘 1GB 1GB 1GB

游戏介绍 《泰格伍兹 2005》是一款由 EA 公司开发的高尔夫模拟游戏。玩家将扮演泰格伍兹，在 18 个球场上进行比赛。游戏支持单人、多人、网络等多种游戏模式。玩家可以通过购买装备、提升属性等方式来提升自己的实力。游戏还加入了职业生涯模式，玩家可以参加巡回赛，争夺冠军和奖金。

游戏特色 1. 真实的物理引擎 2. 丰富的装备系统 3. 职业生涯模式 4. 多人网络对战

## 编辑点评

自从玩过《泰格伍兹 2005》后，他 会改变观念，游戏新加入的职业生涯模式引入，我在数周科技的球场 而成了数小时 仍然意犹未尽。

“True Swing”系统真实地再现了高尔夫运动的各项要领。可惜球运动的物理轨迹依然没有《高尔夫球 2003》(Links 2003) 真实，不过其进步还是显而易见的。

“挑战大师泰格·伍兹！”



## 一掃嶄新的曙光

## 反恐精英：起源

这款新推出的战略射击游戏在视听效果上都得到了大大的增强，这也使得它在我们的评测中获得了很好的分数。CS 1.6 是一个并不太令人满意的版本，但即将到来的《反恐精英：起源》(CS: Source) 也并不是 CS2，但它是这个最流行的在线游戏做出的一个重大的升级。从根本上说，《反恐精英：起源》是一个基于《半条命2》引擎的全新游戏。



在《革命年代》还在人们的翘首以盼中时，那些恶徒和反派人土早已开始了一项全新的“作计划”。

事实上这款游戏射击游戏还是同以往一样，匪徒理包和警察解线入质。上一局赢的可以在一局中回来购度更好的武器装备。然而，游戏毕竟还是有诸多改进的：在地图设计上的细腻变化要求玩家不得不改变一些往常的打法，物理引擎也提供了新的可能。量最好的还是，在画面上的

面,《反恐精英》终于与21世纪接轨了。

图 10-1-10 例 10-1-1 的图

在新版本中仅仅提供了九幅地图(六幅埋包地图、三幅救人地图)。其中如“de\_dust”和“cs\_office”这样的经典地图看起来在整体结构似乎并没有什么改变。例如,在dust中匪徒很快就能占据一个较好的位置。在老版本的环境下,人们对整个平台

四、效果

如果你有一款支持DirectX 9

有趣的小花網

白色的物理引擎丝毫不会影

## 技术检测

固結性能

在下图性能图表中,没有绿色。虽然得分高,但是是在最高配置的电脑上运行这款游戏。在普通网络环境下,即使帧也是受到限制,同时丢失数据量和掉帧现象。在游戏的性能问题则评价为红色。故此,游戏运行流畅,则认为是最佳。

内存 硬盘

《恶作剧之吻》占用的5GB存储空间，但由手书文字片与《头条新闻》相同的，所以其实安装大小应为2.5GB。不过值得庆幸的是，它仅将256MB的内存就可启动的OK。

陸軍部

- 1 平调过远使画面看上去很平，但非常强调对称，因此只有从镜头配置上再打开平调选项
- 2 在用DirectX的环境下，建议最好将“光影延伸”项关闭，并且将“水面细节”调低，避免反射，造成
- 3 为了节省更多的性能，建议关闭“纹理细节”选项降低画质和CPU占用率选择，那么游戏画面看起来就不那么
- 4 尽管不要关闭“光影细节”选项，否则游戏的画面和氛围都会受到很大的影响

测试环境 (所有评测均是在 512M 工作内存和细节最大化的前提下进行的)

[illegible]

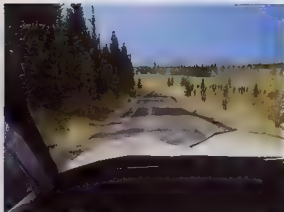




在泥泞的赛道上行驶时，车身的重心会偏移。



在泥泞的赛道上行驶时，车身的重心会偏移。



在泥泞的赛道上行驶时，车身的重心会偏移。



在泥泞的赛道上行驶时，车身的重心会偏移。

如何流畅地控制拉力赛车。每次的驾驶模式都会在开始时进行解释。在开始时给予你，这对发现自己存在的问题，提高驾驶水平有很大裨益。这个仅仅让你向成功又迈进了一步。虽然游戏带来了更多的乐趣，在刚开始比赛的时候，你总会感到迷茫和不知所措。在泥泞赛道上完美地表演一番真是令人窒息的艺术！在最后结束的时候，你还会看到那个障碍赛道。当然，那里亦面临的所有挑战都没有问题的话，这个赛道也将呈现于你。

### 初学者要小心

在拉力赛的赛程中，你通常

要面对13个电脑控制的对手竞争。而其他的赛车都看不见，因为他们都在行驶在36号赛道上。在游戏中发生交通事故，汽车故障或就在这个时候，计算和判断都精确。每个人都根据不同的情况有所变化。在最初艰难的模式中你的对手都是新手。新手需要多久才能学会，技术越好，一直保持警惕。在中高级难度中你将要进行一些练习。最重要是在弯道处的行驶。而在专业玩家的模式中，你更像像Walter Röhrl（拉力赛史中的传奇人物）一样在赛道上飞驰般地行驶。

不管怎么说，最简单的模式是专门为初学者准备的。这是

为了让他们即使在一次严重的交通事故后仍然是比赛的参与者。他们也知道，以对手的智能程度会更多犯错。这样训练的驾驶员的每一个错误都会造成严重的后果。

### 超快的小个子

尽可能的快，有时有必要放慢。这是对驾驶员赛车最高挑战的要求。然而由自动驾驶王后花冠冠军——兰切斯特这些高速度推动的车辆，这些高速度是快速。这些小小的车飞快地加速，与踩下油门，汽车便立即加大马力不假。也可以说，只有那些能够熟练自如地控制左右

的高手才能在赛道上一路领先。顺便提一下，左边刹车是强制的，而有一些弯道只有同时踩到油门才能顺利通过。当你想了解自己的驾驶技术是否已经完美，你是否已成为一个高手时，你可以进入RBR挑战模式。在这个模式中你会向自己挑战，在复杂的赛道上与其同场竞技，而他的赛车仿佛幽灵一般，假想在比赛中胜出，唯一的途径是不断练习。

### 天才的赛道设计

对于众多不同类型的赛车游戏相比较而言，这款游戏的赛道设计更加合理，令人惊叹的赛道





龙争虎斗的竞技

# 混乱联盟

兽人与人类对决不只出现在策略游戏中 我们在《混乱联盟》这款游戏的赛场中要直接面对强壮的怪物。

公平竞争?在《混乱联盟》中绝对没有!橄榄球与美式足球的结合把运动场变成了竞技场:队伍之间为了争球而互相殴打。队员对手走避惟惟,而跌倒的人,往往还被踢上数下。这也是《混乱联盟》与众不同的地方。一般运动类游戏玩家只能控制队伍中的某个队员,而在《混乱联盟》中则能控制整个队伍。玩家有了更多的战术自由,同时也需要更多的技能和调整时间。

## 地精压路机

《混乱联盟》提供升级模式,在这一模式下你可以自己创造你的队伍,然后开始在联赛中和其他的队伍比赛。10个队伍各有所长,队长的地精灵球极其精确,强壮的地精灵像压路机一样踩过对手的身体。队伍的全部成员都会在游戏中得到经验值——得到的经验值自然是越多越好。你可以用经验值来改善你的弱项,如提升跑动速度,或是巩



固你的跑动,或是得到飞行能力等特殊技能,合理地分配经验值,将会使你的队伍更强。

## 多次暂停

《混乱联盟》的“即时对战模式”颇为失败。尽管速度适中,仍不够紧张刺激。混乱的菜单以及不

够明确的提示不利,个队的配合也很帮助相信在这方面也会做得不够,但是在“主动暂停模式”中这些问题都不存在,玩家可以随时中止比赛,然xì条不紊地在置下步。与那些在低智商的电脑对手身上浪费的时间,还不如在多人模式中和朋友对决来得刺激。

## 编辑点评

裁判受罚,点球被打为点球,运动场气氛沉闷。在普通的运动类游戏中从没出现过,然而这为《混乱联盟》带来了刺激和挑战。把两支队伍逼入绝境并赢得比赛。我非常喜欢升级模式,因为我的角色总能不断地获得特殊技能。

《混乱联盟》也有明显的不足:游戏中有很多重复,比如基本没什么用的即时模式。

“不公平,但是很有趣!”

## 《混乱联盟》Chaos League 策略体育游戏

开发商: Persson 公司  
配置: 1GB 及 50 瓦处理器

上市日期: 2004 年 10 月 8 日  
适合人群: 15 岁以上

© 2004 年 10 月 8 日 游戏名称: 混乱联盟

支持平台: 《欧洲体育 2004》(E3) 系列和实时对战及策略体育类游戏  
《世界橄榄球锦标赛》(E3) 系列和实时对战类游戏

配置	最低配置	推荐配置	最高配置
处理器	Intel Pentium 4 1.5GHz	Intel Pentium 4 2.0GHz	Intel Pentium 4 3.0GHz
内存	1GB	2GB	4GB
显卡	NVIDIA GeForce 256MB	NVIDIA GeForce 512MB	NVIDIA GeForce 1GB
声卡	16-bit, 48kHz	16-bit, 48kHz	16-bit, 48kHz
硬盘	1GB	2GB	4GB
操作系统	Windows XP	Windows XP	Windows XP

## 多人游戏模式

模式: 可以创建新的队伍, 并制定全队可采用的战术, 及指挥 时战策略类游戏

## 游戏评价

- 游戏类型: 策略体育
- 游戏平台: PC
- 开发公司: 混乱联盟
- 发行公司: 混乱联盟
- 游戏语言: 中文
- 游戏画面: 3D
- 游戏音乐: 背景音乐
- 游戏操作: 简单
- 游戏难度: 适中
- 游戏时间: 1-2 小时
- 游戏评价: 7.0

## 性价比

性价比: 7.0 分

性价比: 7.0 分

性价比: 7.0 分



树屋 vs 人类 1 局 10 分钟 10 分钟 10 分钟





坚强的后盾

# 星球大战：前线

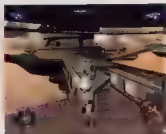
Lucas Arts 在这款最新推出的团队射击游戏中为我们展示了星球大战世界中最具有震撼力的战场效果。在这篇攻略中，我们为你提供反抗军和帝国军角色的战斗技巧。

**四**种阵营，五个兵种，十六幅地图，这是一款策略性与技巧性为一体的经典游戏给我们带来的精彩感受。为了能够帮助你体会各场战役中取得胜利，我们为你提供在了所有地图上战斗的丰富技巧。

## 插图说明

- ①-④ 特别的战略点
- ⑤ 重型武器兵
- ⑥ 装甲车
- ⑦ 侦察车
- ⑧ 运输车
- ⑨ 歼击机
- ⑩ 轰炸机
- ⑪ 反步兵火炮
- ⑫ 反坦克火炮
- ⑬ 飞机火炮
- ⑭ 爆破机器人
- ⑮ 精英机器人
- ⑯ 维修机器人

## 贝斯宾：空地



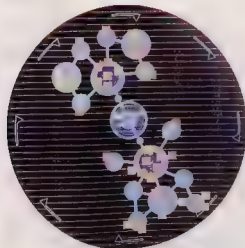
对于各个部队来说，这幅地图中最重要位置是管道(1)，首先占据这一有利位置，这样一来，你就可以轻而易举地控制通向北面和南面的狭长的渠道(2)。所有的军队都会从这一渠道经过，不过那些跳跃能力比较强的兵种如Jet快速部队，可以从空中向前进。但是这些兵种在前进的过程中要注意保持一

定的高度，以免被敌人发现而面临危险。一旦条件成熟，迅速地打开一般空中载具，这样会使你在消灭地面上的敌人时容易一些。动用排水管道旁边的AA大炮作为其他部队的有利的支援。同时，派出你的维修兵兵种，维修那些已经被破坏的加农炮。

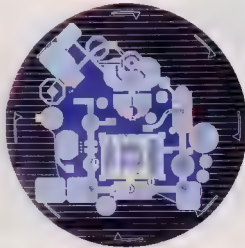
## 贝斯宾：云端之城

是否能取得这一战斗的胜利，取决于你否能在第一时间占领高地。因此，在战斗刚开始的时候就应当派以行动迅速的兵种。比如Jet快速反应部队或是反抗军部队。封锁敌人逃跑的道路，这时以强旁的大力筑起一道火墙及动用等离子炮筒极为有效。一旦你在战斗的开始就占据上风，那么接下来我们推荐你动用火力较强的兵种如Wookiee部队，他们手中的火箭筒将帮助他们轻易地消灭敌人。在同一时间内，你的狙击手将埋伏在狙击点(1)上，可以有效地消灭了狙击和斜坡上的敌人。当院子已经在你的控制之下时，

## 贝斯宾：空地

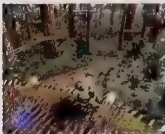


## 贝斯宾：云端之城



你的驾驶员将各就其位严阵以待。

## 恩多尔： 地下室



森林地带将为你提供足够的掩体。在这一区域中，绕到敌人的后方进行袭击是最完美的战斗方式。在这一环境下，穿着绿色服装的反抗军部队不容易被敌人发现。借助于行走速度极为迅速的双轮载具，你可以畅通无阻地穿越这幅地图的各种地形。小心那些树木。在这片森林地带中，帝国军队的防守哨所是最重要的关口。你需要一些快速反应部队的士兵，以占得AT-STs的便宜。此外，你的反抗军士兵还要时刻注意敌人的动向，以及及时切断敌人的供给线。帝国军的士兵们试图从敌人的正面直接与他们交锋。如果你扮演的是反抗军的角色，你的任务是消灭重型武器兵。同时，反抗军部队的先锋队将从侧面或是后方进攻敌人的机械部队，这时火箭

炮将派上很大的用处。Wookiee军队将在第一时间用定时炸弹炸毁敌人的地下掩体。哪怕这个掩体布满了护甲也会被炸得粉碎。

## 吉欧诺西斯： 锥形城堡



克隆人军队在AT-TE载具的配合之下逐渐向前推进。他们是步兵部队的先遣军。重型武器兵将向敌人的重型火炮和机械部队发动突然袭击，位置是在分裂主义分子的指令吩咐下。在进攻之后，你驾驶着联合战艇，消灭敌人的增援部队。运输机将提供火力援助并且将步兵降落到前线后方的安全地带。比如说在小山丘上(2)。

机械部队将集结在一起，增强控制力和登陆艇的防守力量。接下来，你要动用大量的兵力向敌人的攻击型机械人、强大的机械人和快速反应部队发动进攻。此外，消灭共和国的重型武器兵至关重要，因为这些兵种

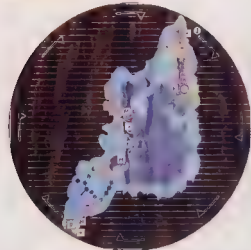
是敌人援军的主要力量。向AT-TEs的后方或侧面发动进攻。接下来，消灭敌人队伍中的战斗指挥车(1)。为了能够有效地消灭敌人的重型武器兵，你需要在锥形塔(3)的旁边安置上一些地雷。与此同时，你的歼击机消灭了空中的敌人，并且将敌军的地面部队和威力巨大的铠甲炮摧毁。

## 霍斯： 埃寇基地

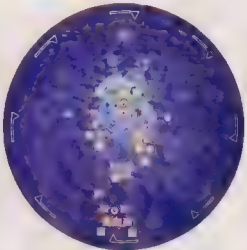


随着占领AT-ATs(1)的战斗打响，帝国军队开始了他们的战斗：他们不断地向着西南阵地推进，并且摧毁卡路上出现的敌人。其它剩余的AT-STs留给你的反抗军地面部队和空中作战部队。借助于侦察兵部队的弹道导弹，重型武器兵将把大门(2)和入口烧毁。与此同时，对付那些在战壕里面的敌人，你尽可以叫埋伏在小山丘上的AT-ATs和狙击手来消灭他们。反抗军的任务首先会是最

## 恩多尔：地下室



## 吉欧诺西斯 锥形城堡



制作重型武器兵的进攻。在这一场景中,会有许多飞梭紧贴在战场的上方,就像电影中的场景一样。在战斗过程中,你还可以借助于反地面机械部队大炮,并且让动考设置进行战斗,但这种方式会花一些较长的时间,剩余的士兵们将隐藏在战壕里面,锁定敌军的步兵,逐一点杀消灭。

## 卡米诺: 蒂博卡城

在这一幅地图的战斗中,速度就是胜利。抢先占领那两个制高点(1,2)的一方将控制整个战斗的局面。为了确保战斗的胜利,部队必须使用较快的兵种,如Jet快速反应部队和机械人军队。首先要灵活地跳跃越过一片水域。注意,要确保占据制高点,从那儿居高临下地消灭敌人,因为高地将为你提供更好的、更有利的掩体。为了能够占领克隆军的指挥中心(3),机械师要先制造一些火炮和ARC部队。进攻中的机械人将在狭长的通道地带(4)布置地雷。在战场的两面侧翼,将会为外



的狙击手提供最佳的射击位置,并具有良好的掩体作为保护。

## 卡塞克: 岛屿

一旦你的位置处于战场的中心,那么你就与当强敌人的力气。战斗中作战的状态,保持南北方攻击的阻塞。为了摆脱这种困境,你首先要使你的步兵小分队从中央位置出发,向南行进,以占领那里的控制岗哨(1)。而大量的飞行载具将为步兵能够提供有利的援助。与此同时,其他的士兵要牢牢地听断,以便从北面向敌人发动进攻。

在这4个条件下,利用狙击手将会取得事半功倍的效果。当战场的南北被打破之后,你便会形成中部队向地面部队互相交织的立体攻防网络。当军队从地图的外围发动攻击时,应当事先占据南面的那个控制点。在那里,步兵们都集结在一起,与强敌人的防守网络,而空中有战斗力很强的飞机从北部高地前来支援。他们试图从地图的东北方向这座岛屿发动进攻。

## 卡塞克: 船坞

本上军队在游玩这幅地图中的战斗时具有明显的优势,他们能够很好地展开防守。数量不少的山丘、树林和平地为狙击手和重型武器兵提供了极好的掩体以及绝佳的地形,以利于更好地保护海湾边上的据点(1)。机械

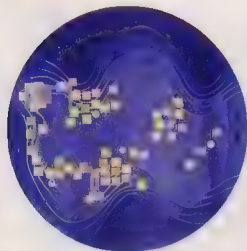
师制造一定数量的火炮,以防止快速建立起来之后,在第一时间内发动闪电袭击。以占领据点(1)和(2)。在完成这一任务时,运动速度很快的Jet士兵是最佳的选择,因为他们能够始终占据一定的高度。侵略者在这时也许会出动重型的载具向你的军队发动进攻。在这种情况下,你必须在合适的位位置布置地雷(3),以很打退敌人的进攻。在同一时间内,步兵部队将从两翼(2)向敌人发动进攻。当你的部队占据了桥头的关键地点之后,你自然也就占据了敌人的控制点。

## 纳布: 空地

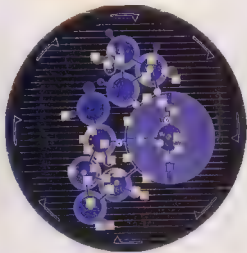


在这场战斗中,交战双方都想在第一时间占领中心位置(1)。为了确保占据优势,派出你的Jet快速反应部队或是Kaadu军队,因为他们的行动和进攻速度都很为迅速。当这一控制点已在你的掌控之下时,机械师

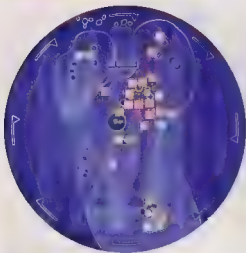
## 豪斯:艾恩基地



## 卡米诺:蒂博卡城



卡塞克：岛屿

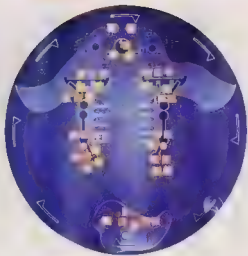


将两米人炮以加强这一地带的防守。在接下来的战斗中，坦克和重型武器将会是最具有威力的武器。利用火箭炮、大炮和坦克，将敌人的装甲机械部队击垮。敌人的步兵一般会隐藏在小山丘和岩石之间，你会很容易就发现他们的。

### 纳布： 特尔德

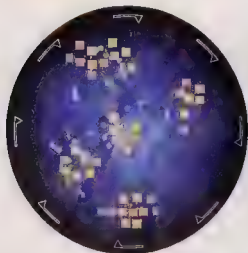
在这幅地图的战斗中，机械人军队和轻型装甲飞机将会起决定性的作用。它们不仅因速度而显得卓尔不群，而且具有极大的威力。试图摧毁敌人的飞行器基地，但前提是

卡塞克：船坞

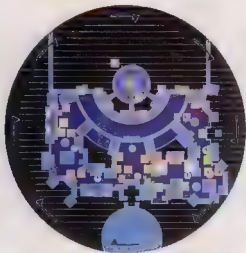


先保证大本营的安全。将地雷埋在狭长的地带(1)，然后继续开炮。在进行战斗时，步兵部队和坦克部队配合使用是极为有效的，因为在这座城市中采取背后袭击的战略比较有效。另外，位于 1 楼的餐厅也为火箭炮士兵和狙击手提供了绝妙的位置。

纳布：空地



纳布：特尔德

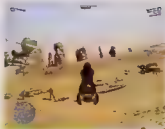


雷恩·法尔：  
码头

作为防守者，你应当在第一时间占领位于中央地带的控制点(1)，并且占领城镇。你的坦克部队将会从平地上(2)蜂拥而上，他们的目标就是敌人的重型武器、装甲车和坦克。作为进攻者的支持，建议你将火箭筒、你在城镇中可以找到这些武器。与此同时，步兵部队将占领位于西部地区的结冰的管道。在这种情况下，将防守的任务交给Jet快速反应部队和Wookiee士兵，他们会出色地完成任务的。在两条道直(3)埋上地雷。当你处于进攻者的位置时，借助于各种地面线兵向敌人的阵地发动进攻，粉碎敌人的防守力量。与重型武器兵一同行动，这样你就能够在攻击城堡的战斗中获得足够的战果。

雷恩·瓦尔：  
城堡

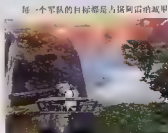
在战斗一开始，你就应尽力去占据那些具有十分重要的战略意义的控制点(1)，为了使这一切都进展得顺利，最好派给你的Jet快速反应部队和Dark士兵。在此之后，借助于这些兵力是足够的地雷和炸弹，严守这些关口。在这些行动中，千万要记住，始终占领制高点。南面(2)和北面(3)的入口处对于进攻者来说是理想的狙击点。

丹图因：  
沙漠之海

在这一场战斗中，位于西北部(1)的据点明显占据了优势，因为他们能够很快地占据位于中心地带的控制点(2)。一旦他们占据了这一位置，就掌握了通向北部的通道(3)。这样一来，战斗方面便借助了威力巨大的地面载具，也无法从东面(4)和西面(5)进入到目的地点，以图增援。你的狙击兵将会帮助你有效地消灭空中的和地面上的敌人，试图寻找一个集结点(7)，并且借助于强劲的火力(6)找到进攻的突破口。别忘了将会出现在右面的悬崖边(7)和丛林掩盖的山区地带找到合适的狙击点。你的军队将会为你的最终胜利全力以赴，直到他们占领了最后的高地控制点。一切都要顺利地进行着，尽快派出你的坦克部队据守仓库(8)，并且给予你的战友们足够的保护。

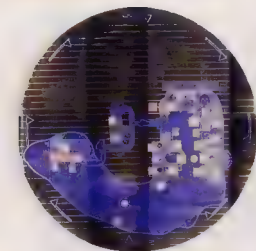
丹图因：  
莫斯·艾斯里

位于东部的那一派阵地在战斗一开始就试图占领Bar地区(1)，这样一来他们便夺取了北部地区的控制权(2)。而另一方则选择不择手段地从对方手中夺取Bar的控制权，这样，他的战友们才能够有效地与基地联系上。Jet快速反应部队和Dark军队将变得至关重要，因为这两个兵种能够自由地穿梭于上层空间上。所以他们的作战能力在这个时候小得视为出色。当Wookiee士兵穿梭于房屋和巷道之间的时候，他们会同时向冲锋而来的敌人，则狙击手将潜伏在屋顶上，随时消灭通道中的敌人。在这一阶段的战斗中，千万要注意那些穿墙如飞的车辆和坦克(4)。

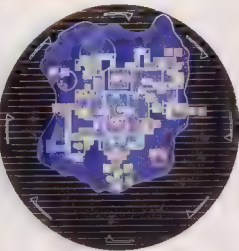
亚汶 IV：  
阿雷纳

每一个军队的目标都是占领阿雷纳城甲

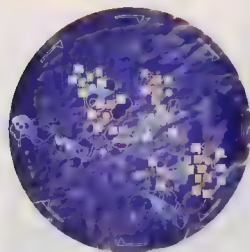
## 雷恩·法尔：码头



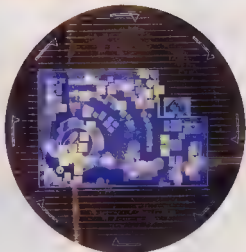
## 雷恩·法尔：城堡



丹图因：沙漠之海



丹图因：莫斯·艾斯利



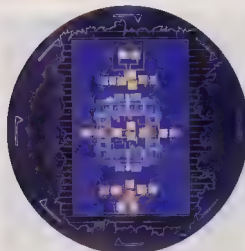
面的控制点。为了取得这场战斗的胜利，所有的步兵应当联合作战。一旦这些据点在你的掌握之中，你的目标就是阿雷纳外面的风蚀了。游戏中动作为灵活的玩家利用威力强大的重型武器部队。而对于那些在阿雷纳内城的战斗，你需同时地雷和强力的封锁火性就能够解决。只有那些具有高度联合作战意识和精确射击度的军队才能够取得这场战斗的胜利。

### 亚汶 IV： 神庙

在这幅地图的战斗中，双方都试图以最快的速度去占据控制点 (1)。和上面的战斗相似。在战斗一开始，马上派出行动最为迅速的兵种。接着是战斗力较强的步兵，辅以大量的地雷、炸弹，以及火箭炮。而机械师的任务就是维修在战斗中被损坏的交通工具。接下来

的目标是下一个哨岗。在这场战斗中，采取侧翼攻击的战略会取得更好的效果。此外，而装备甲的飞机也会提供很大的帮助，这将帮助你轻易地占领哨岗 (2)，还有控制点 (3)。将你的视野扩大到整个战场，狙击手将在地图的边缘寻找他们的位置，这些位置极具隐蔽性，这样他们就可以安全地为他们的战友提供火力支援。另外，狭长的地带 (4) 也提供了极好的视野。■

亚汶 IV：阿雷纳



亚汶 IV：神庙



生存之道

# 全能战士

作为能率一个小队的队长你将带领你的队员穿越政治动荡、危险丛生的 Zekistan 地区。我们的完全攻略将为你攻关指出一条明路。

**首先来明白一点：**没有经过基本训练的士兵不是好士兵！所以在正式上任之前先进行教学任务是非常重要的。比如在危急关头扔出一个烟雾弹，就可以凭借烟雾的帮助来躲避敌人的子弹。在对付身处坚固掩体后面的敌人的时候，应该选择像 M-203 这种火力猛烈的武器来压制敌人。投掷手榴弹的时候如果能够做到将距离控制的恰到好处，爆炸产生的冲击波也会给掩体后的敌人以沉重打击。整个团队应该随时做好战斗准备，并且在火力的掩护下从一个掩体移动到另一个掩体。借助“集合和分散”指令，你属下的士兵可以根据具体的形势来自行决定应该采取的行动。在面临敌人交叉扫射火力的时候第一反应应该是寻找其他路线，而不是浪费宝贵的弹药去和敌人死磕来杀出一条血路。

## 第一章

### 1 确保街道安全

Bravo 小队确保街道东面的安全 (1)，与此同时 Alpha 小队负责抢救伤员。沿着街道两侧 (2) 缓慢向前推进，路途上会有落单的敌人，很容易对付。在通过狭窄的路口的时候 (3) 最好投掷烟雾弹干扰敌人的视野来确保绝对安全。剩下的任务就是在坦克的掩护和帮助下消灭电锯在公共汽车上的敌人了。

### 2 谨慎行动

路上会遇到几个敌人的抵抗 (4)，这里就需要引到 M-203 来突破敌人的路障。至于行进路线应该选择东南方向的人行道 (5)，这样就不会陷入腹背受敌的窘境。指挥你的队员分成两路沿路的两边 (6) 前进，这样警戒行动 (7) 就是小儿科了。派遣一个分队前往 Bradley 步兵车停留的地方 (3) 执行营救任务并随时关注营救点 (9) 的情况。剩下的队员呆在掩体 (8) 后原地待命。

### 3 确保通往市场道路的安全

现在我们的队伍必须迅速向标明地区 (10) 进发，此外还必须阻止敌人的进攻 (11) 并前保障自己的安全。Bravo 小队应该保证对面的安全，因为在那些手推车的后面会有敌人出其不意地跳出来。在占领市场之后 Alpha 小队负责引开敌人 (11) 的攻势，与此同时另一个小队 (12) 则选择掩体掩护起来。朝第二个战略据点 (13) 前进，派遣一半部队与敌人正

面交火，剩下的部队则直接进入建筑物 (14)，在建筑物里面可以通过准确地投掷手榴弹将两侧的敌人迅速地消灭。然后就可以打掉最后的机枪手 (13) 了。

## 第二章

### 4 危险地图

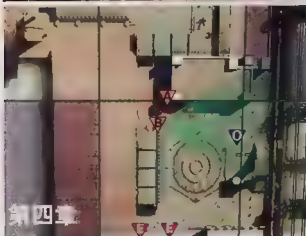
(1) 地图东南方向的地点 (10) 从下面球







### 第三章



### 第四章



### 第四章

以突破，因此你需要在烟雾弹和火力掩护下横穿整个广场。在此期间你和你的小队将冒着敌人的猛烈火力艰难前行。一旦进入了本箱 (2) 就可以暂时松一口气了。注意方面和前方有敌人的巡逻兵力在游荡，但是不用惊慌，他们是看不见位于掩体里的我们的，在路途中解决几个士兵之后，我们的英雄就可以从容地从侧翼包抄那些手持火箭筒占领重要位置的敌人 (3) 了。

#### 5. 占领战略要点

选择任意一条道路前往坦克停放点 (4)。在过场动画之后从火箭筒兵的位置通过精准的射击毫不费力地干掉守门的敌人之后顺利完成任务。

### 第三章

#### 6. 完美的掩护

位于西北方向的机枪塔 (1) 牢牢地控制了公共电梯的行动。Bravo 小队顺着墙根 (2) 慢慢移动到安全的地方待命。在 Alpha 小队投掷的烟雾弹的掩护下易受惊的小队从那里等待的乘客队伍中 (3) 穿过。在这个时候可以发现有几个敌人已经跳出来径直朝你冲过来了，有一些敌人站在屋顶上向你开枪 (4)。如果你没有解决掉他们由是果断冲锋的话，当你靠近建筑物的时候他们就会从屋顶上抛下米加入战~。Alpha 小队通过侧翼潜行可以用投掷手榴弹的办法将 (1) 点的机枪兵轻松解决。

#### 7. 躲避巡逻车的简单游戏

在穿越地道的路上我们会遇上本作大反派 Al-Azad 下辖的部队，但是他们根本没有什么机会——前提条件是你的小队里必须有人随时瞄准敌人移动和出现的方向 (5)，借助手榴弹的帮助可以清除道路上 (6) 的一切障碍。这样在你前往与 Phillips 会合的路上 (7) 就几乎不会有任何抵抗了，尽管如此在陈腐公园广场的路~还是要往意随时掩护。敌人虽然在四处逃窜，但是在不明不白之间还是会向你开枪的。

#### 8. 突袭

一旦到达位于公园广场的科研据点之后，立刻带领你的小队寻找合适的掩护地点——在过场动画之后敌人的部队会从四面八方向我们发动突然袭击。等到你挺过了这一波攻势之后，就可以向 Phillips 汇报了。完成任务也到此为止。

### 第四章

在到达飞机场之前你面对的敌人都还算容易对付。在飞机场你才会第一次面对火箭筒之类的重型武器，而敌人会出现在东南方向 (1)，所以预先做好准备总比到时候手忙脚乱好。



### 9.不要从背面进攻

千万不要尝试从南面向敌人发起进攻。那里的守卫力量实在太强大了。正确地讲，应该是派遣一个小队与敌人交战，等到他们成功地吸引敌人火力之后，你再带领第二小队前往东面(3)。从敌人的侧翼发动突然袭击。这之后会触发动画。一辆Bradley坦克被敌人的坦克撞毁了。悄悄躲藏过墙，以便等待Comanche直升机对敌人发动毁灭性的空中打击(4)。最后等到增援部队到达以后，位于南面的敌人就不在话下了。

### 10.小心机枪

在前往货物登机处的时候我们的士兵们最好还是小心谨慎地朝路障处移动比较好

(5)。当你将敌人在前门的恐怖分子都消灭干净之后千万千万记得存盘(6)！一旦有七兵胆敢越雷池一步(8)，窗口旁边的机枪兵(7)会马上朝你开火。这时候你应该派遣一个小队到旁边的角落里，与此同时另一个小队则慢慢靠近通道。利用机枪射击的间隙向建筑物发起冲锋，路上在注意掩护的同时还要小心其他敌人的攻击。在前往目标地点区域(9)的废弃建筑物里也会有敌人向你发起攻击，小心应付该问题不致解决。

## 第五章

### 11.两面受敌

街道尽头的大管道了(1) 最好还是尽

快将他做掉。因为如果他被靠近的话，他会突然向你发射火箭弹。首先安排一个小队在一个安全的掩体后，然后指挥者就可以用攻风弹两枚的攻势将敌人解决。然后战事的地方转向西北方向，有效地利用手脚是本次作战成功与否的关键。在寻找行动(2)的时候利用前路的障碍将此次发挥利用掩体的重要作用。在与敌人交战之后，我们的士兵发现了一个公寓(3)。在前往会合点的路上我们的士兵会陷入地形不利的窘境(4)，路的两边都有敌人的士兵对我们的开火。在这种交叉火力的压迫下是非常考验你这个小队长的指挥能力的。当Alpha小队与敌人交战争取时间的时候，Bravo小队则应该充分利用时间着手开始突围(5)，力求争取到一个有利的射击位置。

### 12.注重手榴弹

你必须好好留意敌人那个标志叫作的士兵(6)，稍有内大他就会从你的侧翼发动致命的攻击！但是还有一点值得注意的，他仍手持榴弹的功夫还真不是盖的！为了占领目标地点(8)，Bravo小队进入通道，这时候才会有 辆坦克向我们开火(7)。在占领的时间选择上应该把握得恰到好处才行；因为敌人的火箭筒兵会在发现你的第一时间向你开火。这时候Alpha应该扮演吸引火力的角色，与此同时我们的Bravo小队就可以将Al Afad手下的士兵一个个解决掉。现在你必须小心翼翼地靠近停在广场上的敌方坦克，然后我们的Bradley步兵车的到来就宣告本章的结束。

## 第六章

### 13.来自屋顶下的子弹

如果你通过狭小的门孔地图，那既定的任务个地像搜索的时候，扔上一个烟雾弹无疑会为那些胆小的步兵带来更大的保险系数。两个小队都要小心，在搜索每个角落的时候，我们的士兵随时都会被躲在屋檐下的敌方的狙击手一枪毙命。在这种情况下寻找绝对安全的掩体就变得异乎寻常的重要了。值得注意的是，躲在屋檐下冷静枪的并不是装备冲锋枪的多兵(1)，而是射手精准的狙击手(2)！而在敌方首领Al-Afad逃脱之后，你就可以俘虏受伤的敌方士兵(3)了。即便是这个时候你也不能掉以轻心，因为附近还有很多Zekian的士兵，所以在漫长的回和路上不时有敌人出现甚至会有两倍于己的敌人出现在我们的后方。在敌人的猛烈炮火(4)下你需要指挥你手下的士兵沿着路障是分散的队形避开反击。在Alpha小队解决最后一个敌人的同时，Bravo小队通过投掷手榴弹来迅速那个意图冲过来的敌人士兵。





## 第七章

### 14. 加速的小弯道

两个小队都必须朝着通道的方向(1)前进，在车阵屋檐下(2)会有一个匪徒在埋伏。在同一个院子里你还会遭到来自东南方的攻击，这时候我们的小队应该不理睬埋伏的敌人而用强大的火力将他们压制到通道(3)里。一旦你的队伍进入公共汽车(4)，会有一个坦克(5)对我们发动突然袭击。你可以选用M-203对敌人眼中火力攻击。等到突破路障之后就可以降服这个麻烦怪物(6)了。

### 15. 等待炮兵部队命令

现在就需要非常谨慎和周密的思考了，小队穿越市制障碍的地区(7)来到坦克(8)附近。先两个反坦克的波与坦克必须解决掉，然后指挥！指挥近第 辆坦克并且指挥炮兵部队进行攻击。但是还要稍微等待一下，还有很多例行公事任务需要完成。谢天谢地，我们又成功地完成了一个任务。

## 第八章

### 16. 一部分部队进入通道

从起始点就会有故事爆发，马上指挥一个小队前往补给卡车所在地待命。在通道里(1)注意处在敌人射程之外并且用一颗手雷将右后院子里的敌人消灭干净。在这个院子里Alpha小队集中火力对通道里的敌人开火，同时Bravo小队悄悄越过路障。一旦Bravo小队开始进攻(2)，Alpha小队就以最快的速度抢占最佳射击位置。

### 17. 侧翼突袭

在入场广场你要指挥你的部队冒着敌人的密集火力抄袭敌人的侧翼。尝试一下从垃圾堆快速冲到石头长椅附近，但是敌人也会变换自己的位置。现在要做的就是用任意一个小队将那个位于掩体后的敌人(5)解决掉(4)。注意来自左面的敌人的攻击。现在Charlie和Alpha小队最大限度地利用地形的优势抵达绿色的区域(6)。

### 18. 大功告成

Charlie和Alpha小队尽可能靠近(7)靠近战壕(5)，在那里小队长可以精准地将手雷弹扔到沙包后面消灭敌人。然后第二小队从旁边发动进攻(8)，在不断变化的坦克炮火攻击下Charlie小队最终取得成功(8)。

## 第九章

### 19. 在集装箱和卡车之间

不要尝试消灭所有的敌人，否则在十字路口(1)的时候会受到两面敌人的夹攻，那样就很麻烦了。与其陷入这样的窘境还不如将两个小队都安排在卡车和集装箱之间(2)。在那里你可以凭借坦克的援助潜入巷



道(3)。通过精准的射击可以将此 Zekistan 士兵(4)在较远的距离外干掉。即使留下一个活口也没什么大碍。因为不太可能和他们相遇。靠近有机枪手位置的建筑物(5)并伺机下手。然后又是一波过场动画。

## 20. 对面的袭击

等到解决上面的解手的敌人之后，占据有利的射击位置(6)并朝对面的敌人射击。14 你的英雄继续向前推进的试。对(7)就会有几个敌人跳出来包围逃跑。尽管占据有利射击位置时会有几个敌人逃脱，所以占据左面的建筑可以有效地从后面进攻那些金毛恶棍的恐怖分子。行走在错综复杂的建筑街市布局中(7、8、9、10)和单个敌人展开战斗会消耗一定的时间和精力。等到最后出来的时候(10)只有在烟雾弹的帮助下才有可能做到零伤亡。站在蓝色的货车上用 M-203 掷弹筒之后就可以看到过关画面了。

# 第十章

## 21. 千万小心

这一关的战斗很容易让人产生放弃的念头。整道关卡全是敌人。任何一个小小的错误或者疏忽大意都会受到惩罚。所以在关卡中一切都应该谨慎二字当头。本次任务里的敌人都是非常活跃而且经常变换自己的进攻位置。所以最好一个一个路段的谨慎前行，而且每城保每一个角落都探索到，否则被敌人埋伏就惨了！然后在路旁附近散开。但是要注意任何小队和队员都不要离队伍太远，只有这样才能保证随时都可以包抄敌人的侧翼或是给予队友火力的掩护。在向沙漠新空走平的时候 Bravo 小队从旁边(1)进攻而 Alpha 小队则将进攻重点放在中部的巷道(2)。在归来的路上，正面遭遇战可能会有很大的损失，最好有一定心理准备。

## 22. 标准程序

Alpha 小队与敌人(3)交战，同时 Bravo 小队转向街道右侧并用霰弹枪将敌人清理干净。现在该轮到 Bravo 小队吸引敌人的火力，而 Alpha 小队则直捣敌人机枪手的地方(4)。然后 Bravo 小队继续向前(5)——注意！右面有一个敌人的狙击手会给你带来一定的麻烦。在 Bravo 小队的猛烈火力掩护



下 Alpha 小队将最后一个敌人(6)也解决掉！

## 23. Charlie 小队登场

两个小队进入作战区域(7)并与敌人交战。指挥 Charlie 躲在绿色的桶后面，如果有敌人发现我们立刻开枪将他解决掉。这样我们的特种兵就会得到自由射击的机会，这会大大节省我们通关的时间。在瓦砾堆(8)旁边会有新的敌人出现。他会疯狂投掷手榴弹来阻止我们前进。其实没有必要浪费手榴弹和烟雾弹，只要把 Charlie 小队调回来从后面进攻敌人，通向目标的道路就已经没有任何阻碍了。

# 第十一章

## 24. 特种兵空降

特种兵游入大厅并解决掉第一批敌人(1)。一旦 Charlie 小队就位之后，就朝位于出口(2)的敌人开火射击。至此我们的特种兵就会获得广阔的射击视野，从而在几秒钟之内就可以将敌人搞定。你也可以用同样的办法对付那些躲在战壕里的敌人(3)。这种战术对于敌人(4)来说是噩梦。而对于我们的英雄(5)来说则不过是一场乐趣横生的射击游戏。

## 25. 火车站里的决战

在火车站里 6、7、8、9 四个遭到而敌人的袭击。在一个小队移动的同时千万不要忘了朝上面开枪。万幸的是敌人虽然占据地形优势但是上面并没有任何掩体——这就好办多了。尽管如此我们还是建议你在每个出口处投掷烟雾弹以做到万无一失，因为敌人的火力还是相当猛烈的。

## 26. 马不停蹄地向北方前进

全人行道(6、7、8)都可以用相同的战术进行作战。左面和右上方在一个通道的最后一个出口处会受到敌人的袭击。在解决掉那里的敌人之后，指挥你的英雄立刻向北面(9)前进。在那里你发现了 Al-Afad 乘坐的汽车。将它标示出来以便进行最后的定点清除空袭。感谢上帝，我们终于活着度过了这段漫长而拉锯不断的战斗而同时你也明白



# 第十章



# 第十一章

己非凡的身手将一个国家从恐怖主义的阴影中解放了出来。感谢你 ■



极品飞车与机甲战士

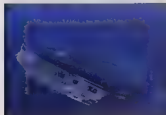
# 霹雳游侠 2



还记得这辆车吗？1995年5月，麦克·奈特（Michael Knight）带着他的“好搭档”基特（KITT），驶进了中国的安邦，有趣的故事情节，诙谐的对白，尤其是那辆黑色特伦萨车，上天入地，自动驾驶，多次解救它的主人，给观众留下了深刻的印象，没错：这就是经典的电视连续剧《霹雳游侠》。



2001年根据电视剧《霹雳游侠》改编的同名游戏上市，引起一致好评，如今其续作《霹雳游侠2》登陆PC平台，游戏上会以忠实还原为1、2两部美剧等名之实的配



合，任务剧情扑朔迷离，但是由于全英文对话使得许多国内玩家受到阻碍，本篇攻略翻译大量的游戏剧情并制成小说模式，给人写作作为参考，也许这样的一部游戏，只有体会了剧情才能体验真正乐趣。

## 详细剧情

### 第一关：山区

（两年后，麦克驾驶基特行驶在山区中）  
麦克：“这不是一个令人难以置信的假期吗？”多美的雪啊！绝妙的天气，很棒的森林和

## 键位说明

加速	上键
打破/击翻	下键
操纵往左	左键
操纵往右	右键
肩轮抬高（跳跃）	Space 键（空格）
警备模式左	W 键
警备模式右	E 键
超级追踪模式	C 键
数量干扰	X 键
下一个目标（瞄准）	G 键
下一个视角（摄像机）	F2 键
上一个视角（摄像机）	F1 键
使用武器	F 键
防护	R 键
暂停	ESC 键
让 KITT 复位	RETURN 键
激光	数字 1
等离子枪	数字 2
火箭	数字 3
不使用武器	数字 4

非常行的路标。”

基特：“你的意思是你必须得靠了？是凭，因为你是唯一不用亲自扫扫车面上的冰块的乘客。”

麦克：“哦，这倒是很好，我希望寒冷没那么破坏你的兴致？”

基特：“当然没有，麦克，极度寒冷的天气，是测试器械配件的好条件。”



麦克：“太好了。在返回基地的路上我们还需要做什么？”

基特：“由于你想走这条路，所以我们还得走弯路，我建议换成自动模式，这样你可以休息一会儿，让我来开。”

麦克：“好的，这是计划的一部分！”

基特：“麦克，你绝没打盹，但这也许很重要，传感器发现有高速的东西在向我们移动。”

麦克：“是什么？”

基特：“是导弹，麦克，我计算出它会在10秒钟内冲过来。”

麦克：“听起来很不妙，赶快离开这儿，马上！”

作为游戏的开始，本关难度并不高，只作为熟悉游戏操作和视角所用。游戏中驾驶的视角还可以自由调节的，但是推荐启用默认视角，这样可以看清地图，而且分辨出是向前或向后视角，游戏的自动视角分两种，从车前视角看车后，这些都是不可以更改的，而且随着游戏自动切换，所以玩家要先学会适应这一点。



第一天只要出看路一直开就行了，速度慢了就会被导弹攻击到，左上角的显示是汽车的能量条，使用武器和放攻击都会减少能量，能量为“0”即是失败，能量不足时会有提示，当有新路和断路的时候，按空格键跳起，注意要离障碍物有一定的距离的时候开始跳。

如果路上出现两个大石块被冰块堵住，要先靠近用按键上的“L”键，用激光融化冰块，然后才能通过。最后需要玩家反复练习如何使用雪橇模式通过狭小的缝隙。整个关卡难度不高，如果中间总被导弹攻击就按“C”键，使用超视距跟踪模式摆脱。

终于摆脱了导弹的连接爆炸，来到一段平静的小路，一枚导弹在路中央并没有引燃，发觉决定对它进行调查，当基特扫描了导弹来源后联系了基地，基地用SEMI把邦尼送了过来，大家决定在平路会合。



## 第二关：村庄

有了机械技师邦尼的加入，在移动基地车的帮助下很快就维修了基特被导弹攻击而损毁的部分。

邦尼：“麦克，我发现这些火箭是由远程操控装置激活的，不过我已经拦截了操纵信号，他们来自我们当前位置西北50英里处，希望能找到他们的确切位置。”

麦克：“那基特，你听到基特的话了，我们又有一些工作要做了，准备好战斗了吗？”

基特：“当然为麦克。”

邦尼：“麦克，请小心，我们还不清楚在对付谁。”

从移动基地车中出来，直向前开就可以看到一十分寂静的村庄，锁上上毫无生气，远处的爆炸声和大片的荒凉景色让人心惊悚胆战。

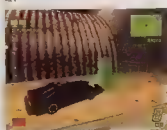
麦克：“那儿发生了什么事情？基特，周围还有人吗？”

基特：“我没有侦察到任何活动的迹象，但我确实感觉到离我们这不远有一些奇怪的东西。”



整个小镇到处都是燃烧过的痕迹，突然一辆辆快黑色的轮胎痕迹引起基特的注意，虽然目测看不出这是什么，但是基特感觉这个和自己留下的很像，随着他们的前行，操纵导弹的信号越来越强烈了，突然面前就一辆大门阻挡。

在这里只需要找到四个射线，就的降梯，分别干挑一下就可以打开大门（方法是鼠标左键长按“X”键，此方法适用于整个游戏），这四个射线在入门前有一个，往回走的路边还有一个，第一个小镇右边的房子后有一个，最后一个要沿看路，在一个黄色拱型仓库的旁边。



进入基地内，发现没有出口，中区的激光炮突然启动，烧坏了基特的一些重要性能，这个时候就要参考玩家的反映能力了，门在对面，要快速绕道堆积的杂物和碎片，赶在大门关上前冲出去，结束此关。



## 第三关：伐木者

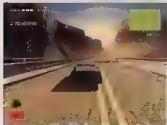
由于损失惨重，战斗中的麦克正准备带基特回基地修理，突然身后出现了一架金属质感的直升机。这时基特因被破坏严重



无法使用武器 本关以逃遁为主。

武装直升飞机会不停地发射导弹，如果威斯特错过了峡谷边停车就会遭到绝对毁灭，如果基特穿过炸弹爆炸的碎片也不由头能撞，所以尽量保持在爆炸火能中间通过。

路的前方出现一条峡谷，直升飞机将碎石形成路障，这里要避开路面上的石头，放慢速度从边缘通过。向前行走是一堆大桥，桥面被炸出一个坑，从第一个坑左边的空隙穿过，然后快速跑到第二个坑右边的空隙，第三个坑在路中间，要跳过去。



如此一直逃遁不是办法，眼看前方出现一个隧道，而直升飞机不能进入隧道，麦克和基特开始往隧道进去。突然直升飞机炸掉了隧道入口的一辆油罐车，爆炸的车体正好挡住了整个路口，加速往前冲，当离油罐车有段距离的时候提前急跳，如果离油罐车太近就不能起跳或者会被车体挡住。进入隧道后成功完成本关任务。



#### 第四关：工厂大院

逃脱出来的基特受到的惊吓非常严重，在落地车上进行修护，大家研究这队奇怪的怪物。

戴文：“不久前，这里的好多工厂都被一个神秘组织收购，这个组织的名字是——克伦。”  
基特：“让我猜一下——EQUES?”  
戴文：“真奇怪，克伦，你怎么知道的?”  
克伦：“我在攻击我们的直升飞机上看到的。”

邓尼：“戴文”我正在分析基特从那直升飞机上得来的数据，它和那些导弹一样是远程控制无人驾驶的。”

戴文：“我希望克伦和基特再去暗访一下

其中的一个院子看能不能找到更多关于EQUES的资料。”

邓尼升级了基特的臂力，增加了一个能量槽，并且以后可以在任何一个发电装置那里补充能量，基特的能力得到很大的提高。

离开基地车，一直沿着路向前就可以看到一个大院，进入其中看到许多武装机器人，这些机器人是基特的主要敌人，消灭机器人只有用武器。注意机器人分两种，普通型和重装甲机器人，普通机器人使用机枪攻击，而且会躲到基特的身后，如果面对它们则不受到攻击，但是普通机器人数量众多，而且注意一点，不要靠近它们，否则就会遭到类似电焊的攻击，一下会掉三分之一能量，还有机器人被打炸爆炸，也会形成冲击波，离的远些可以避免伤害基特。重装甲机器人防御力很高，会使用激光，最可怕的是它们会用导弹攻击，导弹的杀伤力很强。



消灭掉这个普通机器人后，环绕整个大院，靠近门右边有一个补充能量的地方，可以无限补充。右边和正前方有大门，里面先后会出现两批敌人，全部消灭它们后环绕整个大院发现没有出口。

正前方的仓库大门旁有一个矮墙，上跳后启动通向地下基地大门的一盏灯，原来秘密在地下。

中间的工厂塔十分的可疑，按键盘上的数字“1”调了火筒炮，这个时候会自动锁定铁塔，按下攻击键，铁塔倒塌，卸掉工厂边的水坝墙出现了一个斜坡，沿斜坡来到大铁壁墙上，一直走到顶端，启动第一盏灯回到大院中央，右边还有一个铁窗，可以利用升降梯慢慢回到墙上的另一端开启第二盏灯，盏灯全部开启后就可以进入地下基地完成本关。



#### 第五关：地下迷宫

带着紧张心情行驶在地下迷宫中，基特和麦克不断开机关，这时前面出现了激光防护系统。



在中央大厅有两条路，一开始要走直中的通道，出现分叉后向右，再过一个分叉，左边的路是补充能量，右边的路是打开第一个岔路1的门，建设打开终端后再回去补充能量，绕路返回第一个岔路口，一直走到头基特打开大厅左边的门。

回到大厅走左边，跳过一个缺口后上楼梯，来到下面的门，跳下由下的门，中间将有一场恶战，两边的门里都会出现机器人，注意在战斗中不要吸引太多的敌人，如果能很快失守，就赶紧跑到大厅的另一端，这里有一个升降梯可以上到“层补充能量，最后上到墙角的楼梯进入隧道结束本关。



#### 第六关：伐木者部分

进入隧道，发现这里一片漆黑。

克伦：“KIT，介意我把你的灯打开不?”

基特：“没关系，克伦，但我建议你低一点使用夜视仪。”



并继续前进，一直来到一个大厅，路断开了，穿过右边一个窄窄的缺口才能通过。激光防护墙，十英里外的终端能随时就会来电，机器继续运转，路上立即下座桥。

然后麦克和基特发现入口的燃料罐内储藏的燃料足够一个飞艇舰队使用，如果这个时候发生战斗人家都飞上天，这处是准备在什么地方用得这么多的燃料呢？

在桥头补充燃料后就有两种不一样的桥架来到出口又得到，很本若离开飞机，真是闻所未闻，好在现在我们有武器了，痛击它！

这次的战斗是在一个大院了里，靠近吃卡车头角等切切，十分猛，使用的武器是大炮，大筒炮将自动锁定直升飞机，但是只有面对飞机才可以，如果乱跑就会打很久的时间，这里有一个无赖小窍门，在右边的棚子里有能量补充器，为了让大家安全补充能量，面会有一个棚子掩护基特，从棚子的边缘向外看，直升飞机刚好在基特的锁定范围内，这样发射火箭不容易受到攻击，即使被攻击了，当能量接近边缘个棚子在后面补充能量，反复几次直升飞机就可以被击落，本关结束。



## 第七关：返回 EQUES

麦克：“麦克，我们没有发现任何人在遥控机器人，这些直升飞机没有一个驾驶员或者遥控装置，而只是自己在飞。”

麦克：“我分析过了KITT从那些机器人获取的数据，发现非常奇怪，机器人里面主要的处理器看起来跟KITT很像，这真是令人不安的消息，毕尼。”

麦克：“估计，看起来好像在这个城市的另一边，你还有很多失去多年的培养去发现吧。”

基特：“一点都不好笑，麦克。”

麦克：“我们发现那些机器人没有常规的燃料而是使用的火箭推进燃料，我有一种强烈的预感，EQUES工厂正策划着可怕的阴谋，我们必须找到他们是谁，并且及时的阻止他们那里是EQUES拥有的另一个大的工厂大院，在南边不远处，麦克，我希望你和KITT一起去这个地方侦查，看看有没有更进一步的消息。”

毕尼为基特增加了个能量值，沿着人

路前进看到入院，但是门口有一个激光塔在守护，它不会被它攻击到的距离外使用火焰炮，可以轻松将其消灭，但是大门仍然紧锁，发现路边有红白的栏杆和一个斜坡，冲破栏杆利用斜坡直接跳进大院里。



这里既没有重武器也没有敌人的气息，只有残破的汽车和荒凉的场景，风卷着草屑呼啸的吹过。

前面又有一个有两架激光炮把守的门，打坏激光炮后在右边补充能量，反复寻找整个大院，只有一座仓库和终端，靠近终端，果然从仓库内出现大量敌人，「找完藏后发现自己的控制者两通门，要尽快通过两通门，否则将被困在这里导致任务失败。」

这里就是过时间，首先要通过第一道门，然后会进入倒计时，21秒的时间内通过第二道门，这里时间很紧，即使在不出现任何错误的情况下使用普通模式最后也不能顺利通过门，所以要使用超级跟踪模式，按住键盘，的“C”键，速度可以到300，就可以赶在天门关闭前通过这里。

向前走又看到一道门，炸坏激光炮后墙会出现缺口，终于通向这片荒凉的地方，前面发现由重装的敌人基地。

按照向来的很多战斗，这座基地都是敌人，只有第一个基地有能量补充器，所以打不过就回补充能量，最后进入黑色的通道任务结束。



## 第八关：他回来了

穿过通道又来到一个工场，不用说又是战斗，这一切的幕后主使者终于出现了，卡

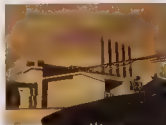
卡，他是政府机构的创始人，奈特工组的已故主人的儿子，他憎恨麦克，因为麦克在受伤后，正是按照一样的面孔来整容的。



如今他驾驶这一辆大卡车出现在麦克的面前，本关只有战斗，要战胜大卡车，只有烧到大卡车的后面才能进攻，而进攻的方式只有使用激光，在这非基特最强项，不怕撞上大卡车，撞过去不会发生任何阻碍，甚至会把卡车撞翻，所以只要把卡车撞倒，一个角度或者把它掀倒就可以攻击，大卡车的攻击方式是发射激光，每隔一段时间它就会进攻一次，之前有征兆，这个时候只要强攻运动即可，在卡车上后面的盒子后，卡车将失去保护，这时战斗变的容易多了，只需要再打一遍，从任何角度都可以攻击到卡车，胜利后，卡阵会逃跑，基特发现地上的黑色痕迹和以前在镜子里看到的，立即追捕下洋。

## 第九关：机器人工厂

来到一幢机器工厂，基特打倒卡阵就在那里，但是由于工厂内地形狭小，麦克决定孤身进入。果然在工厂堆堆一堆汽车为主题的电影内是铁轨的，没多久，基特就收到麦克断断续续的求救声。



基特发现了一条可以进入工厂的路，向前开，发现房子旁边有一堆废弃箱，先跳上第一层，后道再跳上第二层，这里需要多练心，直到车到顶层，看到两条运输线在不间断运货物，首先将车由形成气流模式，然后对准运输线，慢慢的移动，注意在移动中可以调整方向，只要动作不很大，保持与运输线平行就不会有问题，在雪崩模式中会担心车会突然翻过来，这很可以放心，没有按下指令车会停



对 直是侧斜的。

来到另外一边的院子里，这里的门需要  
（按一个按钮，会有一些战！第一个按钮形  
明显，第一个在铁丝网的前面，第一个在中央  
的高台上，需要跳上去，并且可以补充能量。  
打开工厂的大门，看到安克被卡诺尔在粉碎  
里水面上。



老范：“我们不能讨论一下这个吗？”

卡卡：“很抱歉，这不在我的计划之列！”  
 唐克：“今天请赏光参加！”

为了争取时间并且套出整个阴谋，麦克林肯能说出真相。

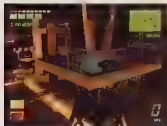
查克：“火箭？你在计划去月球吗？”

卡洛：“你是多么愚昧无知。非想知道我的计划吗？那好吧。反正你也要去死了。火箭将会带着一个人造卫星进入轨道。这个人造卫星装备了有足以毁灭强大的激光器。”

走完“这样很容易敲诈勒索了是吗”如果政府不同意按你的要求付钱，你就同你的人造卫星杀死无辜的人民。”

“你还不像我想象的那么愚蠢啊，但是不管怎么样，亲爱的走开。是时候去见上帝了。”

原来卡泽那邪恶的目的是威胁整个世界。麦克斯最后一次向基特发出呼救。进入工厂内开始5分钟的倒计时。首先来到右边下楼梯。降下升降梯。注意底下是热滚滚的钢水。基特掉下来或触碰到就会损失能量。沿着轨道直到第一个开口的终端。



然后跑到冲天的牛车上执行一个任务。进入打开的门，这里是大型的压缩机。看好第一个空档，迅速高速通过风可。牛的不受停。来到一个煤厂，在左边找到路通过斜坡开

发之际救下麦克，任务结束。



## 第十关：进入竞技场

大难不死的麦克回到了基地车内，邦尼已经牢牢将巨星的发射地点就隐藏在山口中，并且今晚就会发射。而要通过隘口里的防御入口才能进入发射场，但是它由一个威力强大的激光器把守着。邦尼在KITTY身上装了一个电防干扰，可以减少敌人的火力带来的损害，又加装了一个能量盾。

前面就是人道的敌人。并且从大门中不断发出很多、洪壮的“人”字形的响声，敌人呢，中间会一直发出敌人，还会出现两次重击，机器声。补充说明：大门旁边的英雄进入院子中，果然有一个超强的魔光器，魔光器是点攻击，只要塔中敌人，同样用火箭炮轰，如果，注意到，有极多炮弹，要塔中点，如果，被魔光器点燃是会发生爆炸的。这凡有两个能量补充器，左边的停留时间过长会引起爆炸，推荐右边有顶棚的。战下胜利后右边的炮台会打开进入后路。

## 第十一章：结局

来到发射场就能看到高达10米的人面，对面是 辆闪着黄灯的仿造车，原来它叫 KARR，是耐特1号在基特之前的一个实验品。它具有和基特一样的功能，但没有像基特那样的交叉设置。卡泽将它修复并且做了改进加装武器。两车相战，各有胜负了。

战！很简单。使用激光追踪 KARR 就可以，在后面还有能战补充器，另外有一个窍门。看到场地周围人车的油罐没，只要将 KARR 压在里面就可以任意轰击它。当 KARR 只有一斗血的时候火箭燃料箱的温度将急剧升高，这时不要管去攻击，赶紧合成破坏场护罩。只要等到



继续攻击 KARR 直到它出现系统错误。

在 3 座的大西洋城市中, KARR 陷入重重围困, 然后的重要任务就是防止火箭发射。只需要破坏控制塔内的控制发射电脑即可, 在火箭燃料箱爆炸中是特别顺利: 发射基地。



〔註：轉存及刪減地利的公路〕〕

基特：“我文在电话中找你，查克。”

戴文“祝賀你，克克，還有你，基特。走，你就是一个創造奇蹟的生動典型啊！”

是呀——一个人和他的车。”

我又“那尼和我会在总部等待你们的归

走点。”我们不能再等，那么基特，你听见他说的了。

林路：“需要我自动行驶么？”

查查“你决定吧。”

随着公路的慢慢延伸，麦克——这个危险世界的十字军战士，有你的保护世界将不会再有危险，以后将是露露游荡的世界。



从观众来说,感觉整体态度并不高,而且游戏时间也不长,剧情比较平淡乏味,看惯了的朋友一定体会不到很多乐趣,而且故事十分乏味!原着,看过电视连载的朋友一定会找回当年的影子,整体感觉本游戏更像是个怀旧的游戏,游戏的主题更下可以在玩很多当年的电影男男和闺蜜,更有个问题可以检验是否是《霹雳游侠》的忠实fans,从这些照片和男男都要通过打通游戏来解锁看到的 游戏共分五个难度,一开始只有男男和女 游戏 游戏难度出出现难度增加,游戏的难度体验在敌人血量增加攻击力增加,对敌物在敌人有血量的,能作《霹雳游侠》的忠实爱好者一定不要错过。

文/陳曉傑

# 技术新闻



## 艾尔莎ATI FireGL

艾尔莎科技股份有限公司(ELSA)宣布从10月25日起至2004年12月31日特别针对相关业人士举行ELSA ATI FireGL“圣诞大礼包”活动。凡在活动期购买ELSA ATI FireGL X1工作站图形加速卡5片以上(含5片),或ELSA ATI FireGL T2 128工作站图形加速卡20片以上(含20片)的用户均有机会获赠价值2000多元的微型打印机一台。

ELSA ATI FireGL X1图形加速卡和ATI FGL 9700绘图芯片,具有4条几何引擎和8条像素管线,完全兼容目前流行的OpenGL及Direct X 版本,支持全屏自适应(FSAA),16X各向异性过滤、抽帧着色及17等众多种效能,可以很好的适应最新版本的3D图形设计软件,在为用户呈现最为准确的高品质3D图形显示的同时全面提升企业的工作效率。

ELSA ATI FireGL T2 128则基于ATI FGL 9600绘图芯片,搭载128M 128bit显存,具有2条几何引擎和4条像素管线,可以运行在Windows或Linux不同操作系统中,是为入门级用户量身定做的工作站图形加速卡。

了解更多详情请登陆此次活动网站 <http://www.hjerm.com/Sale/> 或拨打艾尔莎国内免费服务电话:800-86 0437。

## 华硕WL HDD 2.5

以往我们看到的华硕产品外形显得质朴,但是华硕WL HDD 2.5无线硬盘驱动器,改华硕往日的风格,显得格外时髦轻巧,不但可以做为随身携带的硬盘外接盒,更加入了无线基站的功能,可以作为文件服务器使用。

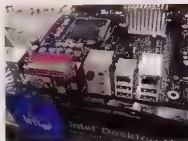
它给人的第一感觉非常低调,融入了不少家电设计的时尚理念。产品的外壳采用了塑料材质,但内层增加了铝制散热片,并且增加了散热孔,而且还在其它细节上做了很多提升,如在底部增加防刮设计。



## Intel原厂i925XE主板上市

采用Intel i925XE芯片组的两款Intel 1.6GHz 775针主板已经上市。其中ATX 款型号是D925XPC, mini-ATX 款型号是D925XLB, 21.1k。

Intel原厂i925XE主板支持FSB 1066 MHz, 支持PCI Express, 支持双通道DDR2, 采用ICH6南桥芯片, 采用DDR2 533内存时, 系统内存带宽8.5 GB/s。Intel原厂i925XE主板支持FSB 1.066 MHz, LGA775接口的Pentium 4 Extreme Ed



tion 3.46 GHz处理器,这两款产品还具备1D Audio, PCI Express, IEEE 1394, Serial ATA (4接口), DDR2 DIMM插槽4条(最大4 GB)。

## NEC电视手机N940

NEC, 这家公司,将在3月推出内置模拟电视调谐器的GSM手机——“N540”。据说,10月、11月是这款产品内开发阶段,手机,预计售价在3000元左右,和中国销售的手机相比价格偏高。具体上市日期尚未确定,不过NEC的目标是在2005年3月之前上市。

N940液晶屏为3.1英寸,分辨率为176×220像素,采用TFTD(薄膜晶体管)方式,可显示26万色,触摸屏板式设计,使用附带的输入笔进行文字输入,笔输入方式在发短信时能够轻松进行汉字输入,内置充电电池可收

看大约60分钟的电视节目。大线为细端式，收看者观看节目时需将天线引出。



该机与约30万像素、具有4倍(3倍)数字变焦功能、相机镜头、可摄影、也可拍摄Motion JPEG格式的录像。还具有可调整手机操作方法与短信的“Text-to-Speech”功能。64位微处理器，连续待机时间为200小时，连续通话时间为120分钟，外形尺寸为51.5×61.5×20.7(mm)，重112g。

## 图威科技游戏开发商专属网站

2004年10月20日，业界最大的图形芯片设计公司图威科技今日正式发表专为全球游戏开发商而设立之官方游戏开发商网站(developer.xgitech.com)。为了达到Volari产品与游戏开发商最高的兼容性，图威科技长期以来一直与游戏开发商保持紧密互动。官方游戏开发商网站的成立对游戏开发商与图威科技有着重要意义，它不仅提供“最好的开发支持，包括技术文件、开发工具、应用程序、相容测试、还包括行销合作等与厂商信息相关的资源。图威科技相关人员希望藉由这个专属的平台，参与游戏开发的历程与开发，提供玩家最好的游戏体验。也通过我们的行销渠道双赢！并表示在注册了图威科技官方的游戏开发商网站后，我们通过网络提供的技术支持、源代码与开发环境等资源，在游戏开发过程中得到很多帮助，相信藉由这个沟通平台，游戏开发商可以为玩家带来更为精准的游戏软件。



图威科技游戏开发商网站提供包括Quest3D、ShaderWorks XT、MindFX 1.0 3D绘图开发软件、游戏开发进阶绘图技术文件、源代码与示范应用、ZsShader开发工具等资源，未来将持续新增相关绘图资源，包括程序编写指南(Programming Guide)例

式驱动驱动程序(Beta Driver)、游戏开发论坛(Developer Forum)等内容，让您在游戏开发过程中加速进展，驱动程序更新上，图威科技固定每周推出新驱动驱动程序，提高产品与时下热门游戏的兼容性以提供使用者最佳的游戏体验。对游戏开发商与图威科技来说，藉由官方游戏开发商网站搭建起的沟通桥梁，将扮演彼此在合作发展上的关键角色。

## 迪斯尼外形U盘

迪斯尼和日本Melcor公司宣布将在本月联合发布迪斯尼系列U盘产品。这种迪斯尼U盘共有4款，都以迪斯尼卡通人物为



造型。支持USB2.0/1.1，预计价格128MB容量人民币520元，256MB价格在人民币550元左右。迪斯尼U盘大小77.6×12.7×31.1(mm)，重量19g，支持Windows98/ME/XP/2000和Mac OS X 10.1操作系统。

## 创新Sound Blaster Audigy 4

创新公司近日正式公布了其新一代旗舰—Audigy 4的细节和图片。这款新产品并没有像前代那样采用新一代PCI-E接口，也许创新认为过早进入PCI-E时代没有太大的实际意义吧。

从官方公布的Audigy 4系列中Pro版的有关技术参数中可以看到在诸多主要参数上除了通信速度一步提高以及所谓的“F.A.X. ADVANCED HD Music技术”之外，其他方面的提升没有太大的改进，或许创新把真正的杀手锏在可能要等到2005年发布的采用PCI Express接口的新产品上。对于Audigy 4我们只能将其视为创新公司每年高端新品发布的“例行公事”。实在看不出有多值得消费者升级的理由。创新发布会将在11月下



旬正式上市这两款。

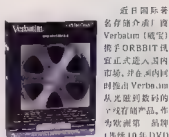
## 新浪UC2005浓妆上市



2004年10月27日，新浪推出7月份收购UC即时通讯技术平台之后，经过数月的磨合，于今日在北京隆重举行“新浪UC2005发布会”。新浪UC2005新闻发布会，发布会充分利用新浪UC独特的视频、音频技术，采用了北京、上海、广州、台湾四地通过网络共同召开发布会的方式，让人耳目一新。新浪CEO兼总裁汪延，新浪UC总经理王伟与到场嘉宾一同感受新浪UC2005视频立体声聊天室和秒速聊天室的聊天带来的即时互动新体验。相信UC2005的发布，将给网民带来更多精彩体验，同时也将对即时通讯市场带来强大的冲击。

新浪UC总经理王伟介绍说，相对前版本UC2005在外界界面和在功能上都有了提高，界面更美观，使用更方便。同时大眼睛、活力的舞姿、绚丽的背景构成了UC2005的“动态UC秀”，新增的“UC资讯滚动条”整合了新浪网上最新的大气预报、新闻、股市信息。用户还可以定制自己喜欢的新闻类型。多选的登陆方式、超大的免费邮箱、使得UC2005的功能更实用。同时，UC2005不但有可以边玩边聊的“聊天游戏”，“游戏大厅”里更增添了多款时下流行的休闲游戏。

## Verbatim (威宝) 正式进入中国



近日国际著名存储厂商Verbatim (威宝) 携手ORBBIT讯宜正式进入国内市场，并在国内同时推出Verbatim从光驱到数码的存储产品，作为欧洲第一品牌(连续10年DVD和CD-R市场占有率保持第一，用户调查排名，存储介质的首选品牌)。Verbatim手中掌握着光存储领域的核心技术，其优异品质早已得到世界各地用户的肯定。产品的技术优势与品质更是毋庸置疑。本次进入国内市场可说是ORBBIT讯宜努力争取的结果，讯宜表示，能让国内用户享受到国际一流的产品是讯宜的心愿。Verbatim产品定价仍会本着资讯化低价的原则，同时推出多项令人惊喜的促销活动，让每个用户都能轻松享受这优秀的产品。



时尚的派对

# LAN Party

一台具有个性的DIY电脑不应在沉默中沉默，而应在沉默中爆发，而这就需要有一个适合展示的环境。如今，LAN Party全力登陆中国，给国内DIY发烧友和爱好游戏的玩家们提供了一个展示自我的空间。

## 风靡全球的DIY聚会



玩得很熟练的电脑操作，在“局域网游戏聚会”中，玩家们会将自己的游戏水平展示给大家，互相切磋，共同进步。

LAN Party起源于90年代末期的美国，最初只是为那些爱玩游戏的玩家们提供了一个方便交流而在地下室、会议室或学校中举行的小型聚会，希望希望 LAN Party 的玩家在举办



LAN Party，从字面的意思为“局域网游戏聚会”。玩家们会将自己的游戏水平展示给大家，互相切磋，共同进步。

派对时，只需要带上自己的电脑及网络卡入场即可。大多数 LAN Party 都需要收费，参加派对的玩家不仅要准备好派对期间所需的食物、饮料，还要做好过夜准备的准备。



的玩法。大部分是世界上最著名的 FPS 游戏，随着局域网游戏日益盛行，LAN Party 也逐渐普及开来，除了学术点数链接来维持秩序，规模也逐渐扩大，其中参与人数在2000人左右的大型聚会，数千台显示器同时点亮的场面颇为壮观。

## 与众不同的Party盛宴

LAN Party 与 CPL、WCG 等国际电子竞技大赛最大的不同就是 LAN Party 采用派对形式，LAN Party 只是玩家自发组织的聚会，强调游戏本身的事情，通常不会涉及商业赞助及商业广告。只有少数商业赞助的 LAN

Party 会提供奖品，目的是吸引一些游戏高手参与派对。

与 CPL、WCG 另外一个最大的不同是，LAN Party 要求参加者自带电脑，所以 LAN Party 也成为 DIY 发烧友和游戏爱好者展示爱机的最佳场所。国外 LAN Party 玩家非常热衷于改装自己的爱机，就像汽车爱好者改装汽车一样，一定要比别人酷炫、怪异，才显得有个性。



## 风风火火进中国

与国外繁荣并且成熟的 LAN Party 相比，国内的 LAN Party 活动还处于初期阶



段。有很多玩家在调查中表示出对这种聚会形式的兴趣和渴望即参与的态度。

前段时间，国际著名PC系统散热解决方案及DIY个性化产品供应商Thermaltake (TT)，在国内举办了次LAN Party活动。Thermaltake作为世界LAN Party活动的有力推动者，近日来在全球范围内对LAN Party活动给予“人力支持”。



小编有幸参加了这次聚会。在这次LAN Party中，无论从组织者的造型还是活动的形式都很生动，首先是“声地响让大家吓了一跳，仔细一看，原来是一个身着军服、头戴贝雷帽的PLMM。她就是本次活动的主持人，在简短的开场白以后，本次活动就开始了。

首先是各个玩家对自己的爱机进行介绍，



这些机器最初吸引你的是别致的外形，那酷炫的外形十分吸引人的眼球。虽然在派对开始时小编就已经挑个玩家的机器欣赏了一番，但很多玩家挑了一下，但是在关掉现场的大灯后，视觉的感觉就更加强烈了。



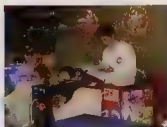
在各个玩家对自己的得意之作进行介绍后，你会发现很多细微的地方无不倾注了主人的心血和独特的心思。很多巧妙的创意让台下的观众大呼过瘾，发出由衷的掌声，更有不少观众提出好多问题，也让现场的气氛特别热烈！



在这个环节完后，便开始了更为有趣的游戏环节，大家开始进行《战地1942》的比拼，在国内著名战队的比拼中，我们的硬件高手们略了下风，不过双方都以娱乐为主，并不十分在乎结果。



在接下来的超频比赛中以“规定时间内超频最高与SCPEX IV运行时间最短”四个项目的综合分数最高为优胜，这样的选择更加的客观与公正。由于此项目也是以表演为主，所以台上也伴随着选手之间的交流而进行着比赛。



最后便是此次LAN Party的颁奖活动，各个奖项都有“归属”，而玩家们相互的交流却没有结束，大家通过这个派对相识，并因为共同的爱好而成为好友，整个派对在轻松热烈的气氛中结束了。



在这次的LAN Party中，通过和各界选手的交流，发现国内很多玩家希望参与，但是因为对这种形式的聚会还不了解，其实这种聚会并不是高不可攀，对机器的改造也可以因人而异，并不复杂，就是很好玩。现在国内有了这第一次LAN Party，相信，在Thermaltake (TT) 的人力推动下，LAN Party活动将会在中国市场得到DIY发烧友和游戏爱好者的认可，也由此使LAN Party活动在南方巨人的中国布局得到广推广。 ■

# 北通随身乐振动手柄

随着科技的日新月异，我们身边又多出一个新名词——随身产品，诸如现在随身听、随身看，可你有没有想到在玩游戏用到的手柄现在也做成随身系列的产品呢？

北通这样的游戏外设厂商，可说是为我们这些游戏玩家考虑而绞尽脑汁，现在就有了机关的产品，对于一个连续使用PC和游戏机的硬件玩家来说，一些有创意的新品，总希望能成为一个时髦的。

这不，今天星期六，在家里和几个从网上认识的硬件迷闲聊着呢，为一个朋友推荐了“北通出了款随身乐手柄，快行动呀！”“唔不说，上网查资料，真有这么回事，还没来得及吃午餐，在电脑城搜索了一遍，终于搞到了这款产品，现在不敢卖关子，将这款产品介绍给大家。

## 产品介绍篇：

第 一眼看到这款北通随身乐的手柄，跟手柄其它的包装区别很大，完全树立了品牌！尚敢称。下面就让我们近距离接触一下这款随身乐振动手柄。

不用拆开包装，你就可以在包装盒上看到北通随身乐的正面全貌。



产品拆开的 包装盒 说明书 保修卡 驱动光盘 鼠标垫

急不可待，拆开包装，配件一应俱全，手柄、驱动光盘、说明书、保修卡、USB接口线，还有一个极为精致的随身包。

再来看手柄特别设计之处在哪里。拿在手上的第一感觉就是这款手柄较小、轻便、手感非常小巧。这款手柄可是内置震动电机的，在追求时尚的同时也兼顾了体力的功能。据产品版本也发现，这款产品思路不错！如果搭载了USB线存储在掌上，不仅美观、耐用，还可以作为备用之用。

这款产品摆脱了传统手柄的设计。我也用过价格昂贵的罗技和索尼手柄，但也是第一次看到这么人性化的设计。以往的手柄都是都是八位方向键，由单排8键的八位方向键，只能表现八个方向的角色运动。而这款产品新颖之处在于手柄方向键设计为球形360度可旋转方向键，这样设计有什么好处呢，



手柄新式侧面图 关键是突出产品的特点



是一款方便握持的手柄

根据我试玩游戏得出，可实现实现360度精确操控。相当于方向键本身加入了高精度的模拟，可以控制游戏角色做出在360度方向上的运动。

还有什么特别之处呢？大家都知道，传统手柄也是用的USB线，只要一头插入电脑就可以使用，可这款就有两种类型！手柄和USB线是分开的，而USB线则分为两头的USB接口，一端为手柄头，这样有什么好处呢？我看到的玩家哈哈不小！得益于手柄的线，除了这个设计外，还要提一提，手柄还有一个“线”的手柄，还在边边角角！这款手柄就摆脱了，万一手柄自己可以在市场上买到，如果DIY能力强的，自己都可以动手制作，说到这根特别USB线，还要提到的是，手柄上的接口处也是特别，手



产品带包装外观图 仅供参考

柄的背面开了一个小孔,而且是扣合式的,IO接头插入手柄中,然后扣上开关扣上,这样手柄就能扣上特色香。

## 产品技术特色:

内置震动马达,准确反馈出撞击、爆炸、击打等各种震动效果。

橡皮手柄,特殊表面磨砂纹理,表面弹性优良,有防滑处理,手感柔和细腻。

按键设计:方向键中间带有弧形球式设计,360度方向按键,可实现360度精确操控,方便左手人拇指按压,长时间操作不易疲劳,携带性:整个外形非常轻巧,同时配有便携包,方便随身携带,方便与笔记本电脑兼容。

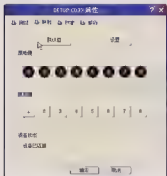
独立USB线:连接线采用IO插头形式,方便拆装方便携带。

手柄全模拟:直接默认为模拟模式,方向键具有模拟量,变化精确度为1/255。

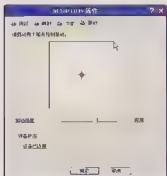
## 产品功能特色篇:

手柄的特别之处我们也看到了,下面我们针对产品的功能及在游戏中的应用。

驱动的安装和以往是一样的,安装完毕,驱动页面一覽。



驱动



驱动

麻雀虽小,五脏俱全,手柄功能还是保持了普通PC手柄的特性。映射一下就能明白书就能略略到它的独到之处。虽说不是不行,推力映射精准。在《FIFA》中的头球我习惯的操作方式,但是由于技术欠缺射门时候,连续上到门柱,手柄在手中欢快的振动起来了。

接着用这款来体验《极品飞车》中的驱动。《极品飞车:地下狂飙》正式版也开始体验一下进入游戏后添加设置,就开我的赛车之旅了,在赛车驶入草地,到赛道外处,撞墙到护栏时,手柄的震动效果都能很好的表现出来。值得一提的是,使用这款特别设计方向键,在《极品飞车》中可以使出常规手柄不能使用的一些动作,比如在下图中,让赛车在原地转圈可不是件容易的事,但这



款手柄方向键完全可以做出这样的特效效果,这样的好处说明了什么呢?在游戏中此手柄控制赛车的转弯效果就明显体现出来了。

## 总结:

客观地讲,这款手柄的优点颇多,从安装简单、带震动和映射功能,而且手柄小巧、轻便,如果自己有台笔记本的话,那么这款手柄就是不二之选了。

如果真的要我说说手柄在设计和功能上有什么缺点的话,在前面也提到了我几个缺点,比如键位不够清晰,可能就是找一大半人,没有找到它真正想用的地方。还有就是,通过网站联系到北通的人在联系客服中心,询问购买手柄采用无键18个方向内置扣合式,大大保障手柄的舒适性,但是,在内部零件紧密配合,小面积不同,角度,大家不会认为这是个缺点,但对于很多键位来说是个遗憾! ■



时尚、创新  
与快乐同行

# 北通随身乐

## BETOP GOPAD

BTP-C039 USB 震动

- 一体式结构 (没有键帽), 方便携带。
- 结实可靠。
- 球形方向键: 360度, 可精确操作功能。
- 正副按键, 适合更多操作功能。
- 手感舒适, 表面滑开顺滑。
- 轻松应用一放宜产品。

北通电子有限公司  
地址: 北京市海淀区中关村大街100号  
电话: 010-62101000



显卡振荡

# Geforce 6600 GT VS. Radeon X700 XT

借助于Geforce 6600 GT, Nvidia占据了2000元系列的产品的高端位置。而为了与这款产品相抗衡, ATI公司也推出了其最新款的显卡产品Radeon X700 XT, GameStar对这两款产品分别作了相关测试。

到目前为止, Geforce 6600 Ultra和Radeon X800 XT的竞争仍有一个悬念的纳末, ATI和Nvidia在2000元系列的显卡市场上仍会演绎着系列的故事, Nvidia的设计工程师和设计师们在开发Geforce 6600 GT这款产品时费了不少功夫

他们采用了 $4 \times 2$  Pixel Pipelines ( $4 \times 2$ 像素渲染流水线), 并且采用了与6800 Ultra这款产品相同的Shader Model 3.0新技术, ATI也在开发X700 XT时采用了RPixel Pipelines的技术, 与Geforce 6600 GT形成了强有力的对峙局面。但是这款产品仍采用了Shader Model 2.0, 并不支持Shader Model 3.0技术, 我们将这两款产品与相应的主板相结合, 进行了相关测试, 现在我们就告诉您, 哪款产品值得您功夫进行投资, 哪款产品将引领将来的潮流。

## DirectX 9或者是DirectX 9.0C?

基于高端芯片基础上的Geforce 6800 (NV40) 与RadeonX800 (R420) 之间的竞争已经将DirectX 9版本的竞争扩展到了3D

技术, Nvidia一直努力追赶到了DirectX 9.0c的Shader Model3.0技术的开发和运行, 在几周之前Microsoft宣布了相关的产品Far Cry Patch 1.2, 游戏开发商Crytek的一位高级卡场总监说道, 这一产品将以1.3版本的身份被提到测试的日程上。

与之相反的是, ATI对Shader Model 3.0的态度有些犹豫不决, 在开发Radeon X700 XT这款产品时, 他们采用了另外一种Shader技术, 这种技术的指令达到1536条之多, 并且其采用的芯片对Shader 3.0也提出了相关的要求, 这样这款产品与Shader3.0之间就存在了太多的不匹配的地方。而这被Nvidia称为顶点着色器复用流分类(Vertex Stream Divider)的技术尤其适用于那些游戏角色和单位达到上百个



## DOOM 3



## FAR CRY



## UT 2004



## 3DMARK2003



之多的即时战略性的游戏。在任何情况之下显卡影片都有兢兢地运行着，因为它将一次性地记录运动角色的运动进程，并且对其进行有数帧的，以转变成相同的单元；如果有必要的话，还会做时间上的调整。借助于这种技术，游戏中的角色的动作将更具有运动感和真实感，此外我们还有一个例子，借助于 Patch 1.3，《Far

Cry》这款游戏的那些植物也将具有更真实的之态。当风起之时，它们会更迅速地飘动。EA的《幻魔霸主》(Armies of Exigo)也将被列入首次采用这种技术的系列之中。

## 不相上下

Radeon X700 (RV410) 和 GeForce

6600GT (NV43) 这两款产品都是在 TSMC 与台湾被最新推出的，采用 110 纳米的技术，它们与原有的产品相比展示了更高的频率。ATI 采用了 1 亿 1 千万的晶体管，使 X700XT 的核心频率达到了 475MHz，而 Nvidia 的产品以 1 亿 4 千万晶体管使其核心频率达到了 500MHz。这两款显卡都采用了 PCI

## 性能对比

## Radeon X700XT



X700为理想的4x FSAA技术，而6600GT相对对显存占用低些。

多倍各向异性过滤技术 4xFSAA。



6600 GT在4x FSAA技术测试中，将达到6600的水平，但是显存的占用率。

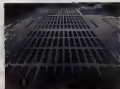


看这画面的远? 试驾之下，真喜欢FSAA技术的6600 GT表现得更完美些。

## 8倍各向异性过滤(8xAF)



驱动稍慢，在测试中不存在各向异性过滤。



驱动? 6600 GT在8xAF技术测试中表现完美。



驱动? 6600 GT在8xAF技术测试中表现完美。

## 常规的三线过滤



通过新款的二线过滤。



驱动快，调整驱动以提高画质。



驱动快，调整驱动以提高画质。

Express 16 × 插槽，以及一块 128MByte 的 GDDR3 显存。Nvidia 产品的 6600GT 工作频率达到 500MHz，ATI 的工作频率将达到 525MHz。

由于这两款产品的芯片在运行时也采用了不同的 Shader Model，并且这两者的差异并不小，相对于 GeForce 6800 来说，Nvidia 的这款产品的像素渲染流水线由原来的 16 条下降到现在的 8 条；其次，Vertex Shader 数值的由原来 6 下降到了 3，而 NV43 也由原来的 8 ×，规模的芯片更换为 4 × 2 规格芯片，这极大地影响了运行效率，但是这样也失去了 GeForce FX 系列产品的限制。与 NV40 相比而言，NV43 的每条像素渲染流水线的，将能力由原来的 2 下降到现在 1。在这种情况下采取了 8 条流水线（NV40 则为 16 条流水线）。

ATI 则放弃了 Shader Model 3.0 技术，他们更愿意采用 8 条 Pixel Pipelines 以及 Vertex Shader 技术。X700 XT 借助了这些技术，采用了 GeForce 6800 Ultra 相同的成果，X700 吸取了 X800 中标准图形传输技术 3DC，以及各向异性过滤技术和各向异性过滤技术。

## X700 XT 的运行速度快于 6600 GT

在我们的 Benchmarks 测试中，我们将 Radeon X700 XT 与 GeForce 6600GT 作了相应的比较，实验的结果如下：借助于 4 倍各向异性过滤技术和 8 倍各向异性过滤技术，Radeon X700 XT 获得了明显的优势，《Doom 3》这款游戏，原来用 GeForce 6600GT，但采用了 ATI 的新款产品，其效果也很好，在我们采用 Beta 驱动进行测试时，它

## 编辑语

这两款显卡进行了测试对比，但是结果令人十分为厚，因为在进行游戏测试时，ATI 的 Radeon X700XT 在高端性能方面较 GeForce 6600 GT 来说要运行的迅速些，但是相对来说，6600GT 运行得更稳定，并且更加符合此类产品的发展趋势——此外它还支持 Shader Model 3.0，它的性能能够更好地符合未来的游戏发展趋势。

6600GT 的其他优点，通过 SLI 连接器，相应的卡可以加载两块这种类型的显卡，以同时完成多项任务的执行——当然它只支持那些只是被测试过 PCI Express 版本，更为人们觉得动心的，是这款显卡只要花上 2000 元左右，这无疑是具有绝对的性价比。但是这款显卡并不特别适合《Doom 3》这款游戏，在这里找过是低倍 Radeon X700XT——但前提是，如果这款产品推出低倍音的成本。

## "新一代的大众显卡！"

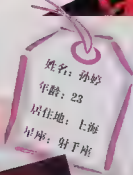
的画面质量达到了原来的两倍效果，而实际上，ATI 也逐步改进《Doom 3》的运行效果作了很多准备，他们将更加努力致力于 Pixel Shader 项目的进程中，但是究竟会有哪些技术能力会对《Doom 3》这款游戏造成更大的影响，对于我们来说仍是一个未知数。但是毋庸置疑的是，X700 也将会对这款游戏造成很大的影响。

在进行测试时，我们采用了 Intel 的 D975XCVLK 主板，Pentium 4HT/540(3, 7GHz)和 1.0G DDR2 533 内存，GeForce 6600GT 以及相似的产品 GeForce 6800 GT 在 Beta 驱动 6 下运行，在二线各向异性过滤下却是越来越不如前者，ATI 的产品却运行得十分迅速，并且在相同的驱动条件下表现出了 16 位的性能，在一般过滤技术方面，两者的效果不会有人入人。

## Nvidia 产品的毒属之羞

这两款显卡在价格上无疑提供了不小的优惠——这些在 2000 元价位的产品产品在运行诸如《Doom 3》、《Far Cry》和《Half Life 2》时表现出了极为出色的效率。而在这两款产品中，Nvidia 的产品以其低倍音的散热性能显示了更为好的效果——ATI 的 X700 的散热器体积小，运行得又快，但是它的噪音很大，大多数的显卡生产商还是更倾向于为它们的产品配置低倍音的散热器。

如果不出意外，Nvidia 的伙伴们将在接下来的几周内引进这款运行极为迅速的 6600 显卡，实现其高性价比，而 ATI 只会在市面下推出只支持 PCI-E 16x (PEG) X700 产品。



## 当游戏成为职业……

问 孙婷，你是怎么开始接触游戏的？

答 我以前跟哥哥玩单机游戏，玩游戏，接触网络游戏的时间并不是很长，大概是从14岁开始吧，朋友们催着我玩网络游戏，我那时接触的是一款网游《泡泡堂》，没想到一玩就收不住了，我和好朋友们组成了一个战队，大家一起玩，那时候在整个服务器里我们是最强的。

问 那在泡泡堂玩游戏过程中比较有意思或印象深刻的事？

答 玩游戏的时候最让我难忘的或许是那种朋友们齐心协力默契吧。打赢了确实很过瘾，很开心，但是朋友们对我默契的支持更加珍贵。我做了饰品的外形被人之后，由于工作关系一直在努力将公司研发的游戏，最近正在内测的《天方夜谭Online》是那种我特别喜欢的回合策略网游，我一直就想玩这款游戏，我和朋友们说要去玩《天方夜谭Online》，朋友们都很希望我继续留在《泡泡堂》和他们一起，但是我说：“一半是因为工作，一半是因为我真的很喜欢这个游戏，所以我一定要去玩”。没想到朋友们居然能体决定和我一起玩《天方夜谭Online》，我真的人感动了！我想这是我一辈子都忘不了了。

问 为什么要玩Cosplay？

答 一开始的时候，我的朋友们都在搞Cosplay，我并没有参加。她们说以我的条件，不做Cosplay太可惜了，我看她们做的衣服、头饰什么的特别漂亮，而我自己又很喜欢漂亮衣服，所以就跟她们一起做起Cosplay了。我现在的Cosplay行业还在起步阶段，很多做Cos的朋友，他们都是自己去做衣服，道具什么的，排练的时候非常认真，我见过很多出色的Cos团队，他们大部分都是为了爱好而努力做事，不求回报。其实做Cos很辛苦，但他们却很敬业。我是做Cos出身的，我会永远支持他们，支持游戏和动漫产业事业。我相信Cos的未来会更好！

问 你觉得做唯品科技的形象代言人是不是向小倩的哥哥？我能做游戏、动漫、IT喜欢的漂亮衣服？

答 做形象代言人并不是在搞平面模特摆Pose这么简单，要学的东西很多。比如唯品科技是一家研发实力超强的游戏公司，我不需要太多熟悉公司的产品，理解公司的文化，公司还为我安排了很了解游戏制作过程的话题课程。我很努力的，我不想被人叫做花瓶，唯品是不会要一个什么都不知道的“花瓶”做代言人的。

问 除了玩游戏你还有什么其他爱好？

答 我的爱好很多啊，骑马、卡丁车、唱歌、书法、瑜伽、打排球、跳舞、篮球、武术、游泳、钢琴，好像两只手都数不过来了呢，呵呵。很小的时候父母就让我练习书法和唱歌，大学的时候我读了服装设计专业，所以艺术方面是过去过的。骑马、卡丁车、打排球、篮球、武术什么的，这些运动都很好玩又刺激，又能让自己变得更健康。虽然我看起来有点瘦弱的，但是身体可是很强的，抵抗力超强！

问 孙婷，你小时候的梦想是什么？目前最想实现的事情是什么？

答 我小时候最大的梦想就是周游世界了，我很喜欢玩的。这个梦想还是不会变的，现在呢，我希望自己快点成长起来，自己的表现能让大家都满意。他们说我笑起来的样子很好看很亲切。我希望所有人都能从我的笑容里，从我代言的游戏中，找到快乐。■

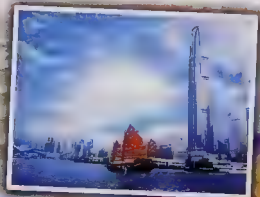
文/水晶蝎子

# 玩

游



# 大都市



**世**界上的城市数不胜数，大型的都市也很多，但能和游戏产业挂上钩的却少之又少；究其原因无非是人们传统观念以及城市经济、文化形态所决定的。但对于我们这些电玩爱好者和酷爱旅游的现代人来说，跟游戏有关联的大都市都是我们心目中向往的地方；因为那里不仅能出产精彩的游戏，甚至我们旅游时走在这些城市中，都时时刻刻能感受到这座城市所散发出的轻松的游戏气息，美丽的风光底蕴和经典的文化氛围，从某种意义上来说，这些大都市就是我们心目中的“麦加圣地”。下面我们就选几个世界上知名的大都市介绍给大家，希望你们能有机会去到这些游戏大都市里，感受一下那里的游戏氛围，感受一下我们心中的圣地。

# 世界游戏产业的重工厂

## ——洛杉矶

洛杉矶是美国西部最大的城市，它位于加利福尼亚州西南部，太平洋东海岸。市区面积1204.4平方公里，人口400多万。它和美国墨西哥人占总人口的17%和15%，约1/3是西班牙血统。美国1/3的奥运会曾举办过，其中有两次均选择在洛杉矶举行（1932年和1984年），由此可见洛杉矶的城市综合条件位于美国之前列。



### 城市简介

洛杉矶原为印第安人牧牛村寨，1781年西班牙殖民者在此建镇，1822年起由墨西哥管辖。1846年美、墨战争后归属美国。1850年设市，城市在美国向西部移民开发过程中逐步发展。19世纪80年代，横贯大陆的南太平洋铁路和连接中西部的圣菲铁路先后通车，加之附近地区石油资源的发现和开发，使城市获得较快发展。20世纪初，通过长距离管道引水，解决了城市的供水问题。城市农业兴旺，人工港的建成、巴拿马运河的通航和好莱坞电影业的兴起，加速了城市发展。第一次世界大战以来，现代工业崛起，商业、金融业和旅游事业繁荣，移民激增，城区不断向四周扩展，成为美国新兴的特大城市。作为美国西部最大的工业中心，洛杉矶的制造业产值居全国第二位。其他工业，飞机制造业尤为发达，市区16万余家工厂企业中，约有2000家从事飞机及其零部件制造。

文教方面 洛杉矶有加州大学洛杉矶分校、南加州大学和加州理工学院等著名高等院校。洛杉矶公共图书馆藏书量居美国第二位。洛杉矶艺术博物馆展出自古埃及以来的艺术珍品，还有自然历史博物馆、科学和工业博物馆、美术馆及音乐中心等。游戏产业在洛杉矶担起着举足轻重的作用，几大国际知名品牌的游戏开发商都在洛杉矶有制作小组，不仅如此，我们大家所关注的每年的E3游戏展也是1995年开始在洛杉矶市会议中心开始举行的，至今已经在洛杉矶会展中心举行过8届E3游戏展，由此我们也可以看出洛杉矶在游戏界也同有着非凡的地位。

### E3和E3游戏

在洛杉矶的游戏制作小组虽然不多，但各个分量十足，所听这些名字：“EA”，“维旺迪”，你就知道洛杉矶在整个游戏业界的地位了。

EA洛杉矶制作室是位于南加州美国艺电全球最大的游戏开发团体，制作室的前身于1995年由罗丁丁互动娱乐公司创建，2000年被美国艺电并购并改名为EA洛杉矶制作室。2003年，全新的EA洛杉矶，作为正式成立，三个主要的游戏开发制作团队组成。EA洛杉矶制作室开发了包括世界，销量最佳，已经销售了超过2100万套的《命令与征服》系列，销售了超过1200万套的《星际争霸》系列，以及知名的《007》和《指环王》系列游戏。

维旺迪环球游戏总部位于洛杉矶，是全球最大的电子平台互动娱乐开发商，出版商和发行商，包括暴雪娱乐，育乐由娱乐，维旺迪互动和Massive娱乐。超过百万量级的包括暴雪的《魔兽争霸》，《星际争霸》以及《暗黑破坏神》的系列作品，还有《古墓丽影》，《宝贝龙》，《地面控制》等等。



### 迪斯尼乐园

迪斯尼乐园位于洛杉矶市区东南，是世界上最大的综合游乐场。1955年，美国动画片大师沃尔特·迪斯尼在洛杉矶附近创办了第一座迪斯尼游乐园。迪斯尼乐园是一座主题游乐园，主要有7个：《迪士尼乐园》、《新奥尔良广场》、《动物王国》、《探险者之地》、《未来之城》、《梦幻乐园》和《未来世界》八个主题乐园，中央大街上有优雅的老式马车，古色古香的店铺等，走在迪斯尼乐园中，还经常能碰到一些演员扮成的米老鼠、唐老鸭、白雪公主和七个小矮人。

### 好莱坞环球影城

位于市中心西北郊，是游客到洛杉矶的必游之地。好莱坞是世界著名的影城。20世纪初，一些影片商开始在这拍摄，到1928年已形成了以派拉蒙等八大影片公司为首的强阵容。三四十年代以来，好莱坞成为美国的一个文化中心，众多的作家、音乐家、影星搬往在附近的贝弗利山。环球影城是好莱坞最吸引人的去处，这里可以参观电影的制作过程，了解经典影片片断，在影城中心你可以在拍摄现场亲身体验电影拍摄过程。



日本首都东京是一座现代化的国际城市，位于本州关东平原南端，辖23个特别区、27个市、5个町、8个村以及伊豆群岛和小笠原群岛，总面积155平方公里，人口约1229万，是世界上人口最多的城市之一。

历史

在500多年前，东京还是一个人口稀少的小渔镇，当时叫做江户。1457年，一位名叫田代满的武将在这里构筑了江户城。此后，这里便成了日本关东地区的商业中心。1603年，江户建立了中央集权的德川幕府，来自日本各地的人群中到这里，江户城迅速发展成为全国的政治中心。日本明治维新后，天皇由京都迁居至此，改江户为东京，成为日本的首都。1943年，日本政府将东京市改为东京都，扩大了它的管辖范围。

东京是日本全国的政治中心（行政、司法等国家机构都集中在这里），同时也是日本的经济中心。日本的主要公司都集中在这里。东京同它南面的横滨和东面的千叶共同构成了闻名世界的京滨工业区。东京金融业和商业发达，对内对外商务活动频繁，素有“东京心脏”之称银座，是当地最繁华的商业区。

不仅如此，东京还是日本的文化教育中心，各种文化机构密集，其中有全国百分之八的出版社和规模庞大的艺术博物馆、西洋美术馆、国立图书馆等。坐落在东京的大学与日本全国大学总数的三分之一，在这些大学就读的学生则占全国大学生总数的一半以上。东京为一个国际性的大都市，还经常举办各种国际文化交流活动，如东京音乐节和东京国际电影节等。而作为全球第三大展会的东京电玩展，也同样每年在这里举行。这个展会的主要内容是家用机游戏，但近年来随着游戏网络化的兴起，网络游戏的参展比重也逐渐增大。

说起日本著名的大街，最有名的还要数东京的银座大街。以银座为中心，方圆一公里内，云集了日本乃至世界顶级的百货公司、像大家熟悉的优衣库、伊势丹等大型百货商店，无不在此抢占有利地形。另外，各种充满异国情调的专卖店也令人顿时觉得徜徉在一条国际大道上。



东京都厅展望台，在第一、二、三、四、五层的南北两处，乘电梯55秒钟可到达距地面202米的展望台。天气晴朗的日子，东面半岛尽收眼底。西面可欣赏到山的美姿。景色虽佳，大有人气。

到了东京如果还有充足自由时间，可前往秋叶原（世界最大的电器购物场，也是东京的一个街区）。选购各类游戏主机及游戏软件，周边产品，游艺电子娱乐，观看大型烟火晚会，入住日本传统的温泉旅馆，体验日式风情。

在东京，目前有几百家老牌游戏公司，这些公司大多都是为游戏机制作游戏软件（其中不乏我们熟悉的“街霸”、“科纳美”、“任天堂”等等）。

史高（SEGA）成立于1960年，总部位于日本东京，是日本老牌的游戏机、家用娱乐软件产品及其它电子娱乐产品的供应商之一，也是世界最具悠久历史的著名企业。创业至今，作为世界有数的拥有自己知识产权的游戏供应商，开发出《索尼克》《樱花大战》等人数深受广大游戏爱好者喜爱的娱乐产品。

科纳美（KONAMI）株式会社于1973年成立，总部位于日本东京，是日本最大的家用娱乐软件产品及其它电子娱乐产品的供应商，也是世界最具影响力的著名企业之一。时至今日，科纳美开发出无数深受广大游戏爱好者喜爱的娱乐产品，如早期的《魂斗罗》，到如今的《心跳回忆》、《潜龙谍影》等等，都为我们中国消费者所熟知和喜爱。



皇宫，位于东京的中心，是天皇及皇后的居所。皇宫的周围被一条石地的城墙所围绕，有几座门隔开城墙。东边是皇宫第一广场，从这里可以看到架在渣上的有名的二重桥。在广场的北边是皇居东御所，建于300年前的这个优雅的花园，是当时江户城的太守御园，园内72处占园逾25万坪，任游人参观。



## 世界网络游戏之都——汉城

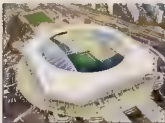
韩国海岸线位于朝鲜半岛中部, 靠陆处地, 汉江正河穿城而过, 距半岛西南岸约 30 公里, 距东海岸约 185 公里, 距平壤约 260 公里。全市总面积 1605 平方公里, 人口 1027.7 万人。该城全长沿海 500 米左右的山和丘陵所包围。市区的 40% 是山地和丘陵, 地势较北半部地势较高, 汉江自 逆峰山、顺峰构成了 近人峡谷。东面和西部是自古以来有的丘陵 形成了 丘陵的外部; 城市的西南部为金浦平原, 城中部为北岳山、( 旺山 ) 鞍山等环状成内海, 中部丘陵起伏。

### 城市简介

汉城作为首都已有近2000年的历史，相传公元前18年，百济始祖温麻王将王都迁至今全罗北道筑紫郡筑城，定名为汉城。公元302年，高句丽高句丽古国迁都于此。地区，位于南北地区，是韩半岛北部的中心。现在汉城附近称为南平壤。7世纪中叶，新罗统一朝鲜后，将此地编入汉山州。高丽成宗时，将此地升格为升格为一个小京（西京、东京、南京）之一的南京，成为城市。

104年建成南汉城，1308年升格为汉阳府。李氏王朝李朝建1393年成为汉上兴大上米，1394年迁都于此，称为汉城。1910年日本殖民，改称京城府。1945年解放后，复称汉城。1949年8月，韩国政府将汉城定为“汉城特别市”。

以说是韩国的教育文化重心，拥有汉城大学、高丽大学等34所高等院校，占全国人口总数的近半数。平壤设有中央图书馆、民俗博物馆和邮政博物馆等12处博物馆，汉城有14家报社，发行“1千多种报纸，1个全国报发行量和韩国的92%，而韩国的新闻事业在国内也是备受重视，已经完全成为主流社会的各种媒体都能够接纳的甚至着力推荐游戏产业。韩国游戏产业在电子竞技电竞赛事领域于1999年的ongameon——如今它与MBCgame在韩国游戏电竞赛事中可谓齐驾齐驱。韩国的游戏电竞赛事已经摸索出了“成熟”的模式，已经顺利走向盈利。同样在韩国，电子竞技选手的地位也是相当高的，许多个人魅力出众的选手都受到类似影歌坛明星一样的关注，他们的“fans”也因为这些游戏明星跟个人歌手、关注他们的“举动。而两个扎实的电子竞技选手更是可以拿到高达2亿韩元（约合150万人民币）的天价年薪。



## 奥运场地

是汉城较具规模的运动场。首先是有可以容纳六万五千个座位的综合运动场。其次是有容纳五万名座位的素支体育场以及容纳二万人的孝昌运动场。还有便是选手村、传讲通讯设施等附属设施。目前大部分比赛都在汉城综合运动场及奥林匹克公园举行。汉城奥运会运动场,采用具有传统味的朝鲜白磁陶瓷建筑而成,引人注目。

## 11625

昌德宫与景福宫等并称为韩国的五大宫，它是韩国建筑风格的典范，始建于1405年。在景福宫一度毁坏以后，其约300年曾被用作政宫。昌德宫的庭院——秘苑，以九万多平方米的建群，充分体现了朝鲜半岛的自然主义建筑风格，是这个时代造园艺术的杰作。

南人口口口口

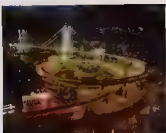
至今已有约600年历史的南人门市场，是江城的主要购物中心，主要经营食品、配饰品、皮革制品等各色货物齐全，其中以价廉物美而著称的商品最占市场总货物量70%的服装类。

游戏公司

近年随着韩国游戏产业的高速发展,也使其一跃成为继美国、日本后的第三大游戏强国。而汉城可是称得上是世界拥有游戏公司最多的一个城市了,据称目前在汉城拥有着1700余家网络游戏公司。如此众多的网游制作公司能够聚集在一个城市中,也可以称得上是个奇迹了。

NCsoft在韩国是一家最具代表性的网络游戏公司。自1997年创立后,便引起了世界的瞩目。其旗下的《天堂》从1998年开始开通服务器以来,现今已经在全球拥有如4350万的玩家人数和韩国同时拥有在线人数达到30万人的纪录。不仅如此,《天堂》已进军台湾、美国、日本等世界各地,成为世界上最成功的网络游戏。而且,它的衍生作品《天堂II》,日前在韩国的网吧在线人数达到了11万名,会员达到200万以上。延续了《天堂》进军世界的成功神话。





东方明珠

上海旅游发展迅速，主要名胜有豫园、玉佛寺、龙华寺、动物园、中共一大纪念馆、孙中山及鲁迅故居、寄龙石山、古猗园、松江方塔、醉白池、吴淞炮台等。当然下面的这些地方也不可不看。

### 东方明珠

在黄浦江面的黄浦江上，矗立起一座亚洲第一、世界第三的广播电视塔(高468米)，它犹如一串从天而降的明珠，散落在上海浦东这块尚待雕琢的玉盘之上。在阳光的照射下，犹如颗颗璀璨的珍宝，成为上海新的标志性建筑。

### 老城隍庙

位于豫园商城内的城隍庙是上海道教中心，一派古色古香。明代永乐年间(1403-1424年)知县张子约捐金，神像改建而成。前殿供奉的是汉明神像，后殿供奉的是康熙神像。历史上的城隍庙屡毁屡建，今天的城隍庙建筑为1926年重建。

### 南京路

南京路是上海最热闹、最繁华的一条商业大街。有无数商店林立，有各种大大小小的商店鳞次栉比，汇集了全市商业之精华，是名副其实的购物天堂。南京路也有很多著名的特色商店，如老罗蜜、亨生的西服、明呀、玛丽的女装、张小泉的剪刀等等。在南京路上还有大饭店、餐馆、点心店。游客可以在这里品尝各种风味的美食。南京路的夜色最为动人，五光十色的霓虹灯把整条街织成眼花缭乱的一片，令人叹为观止。

## 新兴的中国游戏基地——上海

上海，中国最充满活力的城市，像磁石一样吸引、国内外的游客。人们被它的文化历史、人文以及所有这个城市在成为世界级大都市时所表现出来的神韵与活力所吸引，今天的上海像西太平洋的一颗明珠，已经成为中国发展最快的城市以及旅游胜地。上海总面积达5800平方公里，人口1349万，其中市区人口约270万，是中国第四大城市，也是世界大都市之一。上海属亚热带湿润季风气候，四季分明。

### 城市简介

上海古时为海边渔村，春秋为吴国地，战国时为楚国春申君封邑。公元129年8月9日，朝廷迁往上海建县，此日也被定为上海建城纪念日。距今已有700多年的历史。由于上海地处长江、东海、杭州湾出口，所以上海是中国重要的港口。十七世纪起已成为一个繁荣的港口，黄浦江帆桅林立，中外船舶来往如梭。但在旧中国，特别是1840年鸦片战争以后的100多年中，上海成为帝国主义列强进行行政、经济、文化侵略的重要据点。1842年，英帝国通过《南京条约》，将上海列为五个通商口岸之一。以后，美、法等国也相继强迫清政府订立不平等条约。在这种特权的保护下，他们大量倾销商品，开设洋行、工厂，那时的上海被称为“冒险家的乐园”。

今日上海是中国最大的工业城市。建国以来，上海进一步发展了轻纺工业，同时迅速发展了重工业，冶金、石油化工、机械、电子等工业。近十几年来，上海的航空、航天、汽车工业也在崛起，已成为能生产高精尖产品的综合性工业基地。上海的工业总产值占全国的十分之一，上海税利约占全国的九分之一。上海是中国最大的商业、金融中心，内外贸易额均居全国各大贸易中心首位，社会商品零售总额也居全国三个直辖市之首，是驰名国内外的购物中心。

在文教方面，进入九十年代以后，上海在原有的文化设施基础上，又规划建设了一大批现代人文型公共文化设施。上海对外文化交流也十分频繁，每年在上海要举办各种各样的文化节、书展、国际电影节、国际艺术节、国际服装节等，而今年的第二届ChinaJoy将展会的地点选在了上海。这也表示上海这颗璀璨明珠，在我国的游戏产业方面将继续绽放着它的光彩。

### 游戏产业

上海的游戏产业，特别是网络游戏在近几年得到了飞跃性的发展。据2004年10月底的数据显示，上海互联网游戏出版产业已占中国内地约七成市场份额，成为国内网络游戏的产业中心。上海有从事互联网游戏运营的企业20余家，其中上海盛大和上海九城是中国内地最大的两家网络游戏公司。上海盛大于2004年5月在美国纳斯达克上市，成为中国内地第一家上市的专业游戏出版公司。

2003年，上海网络游戏的销售收入人民币约13亿元，达到6亿元，增长速度超过百分之百。当年中国内地注册玩家最多的15款网络游戏中，有六款是在上海运营的。上海网络游戏同时带动电信、媒体及传统出版等相关行业带来150亿元的收入。目前，上海正在运营和即将运营的网路游戏超过30款，注册用户超过2.2亿。据预测，在未来七年，上海网络游戏产业可以每年20%至30%的速度增长，到2010年营业收入可达50亿元人民币。

由于上海良好的网络游戏运营环境、潮流、光通信、深圳腾讯等著名网络公司已将其网络游戏运营业务转移至上海。游戏公司如同雨后春笋般应运而生，从而使上海成为继北京之后的又一座大型的游戏都市。





# 华夏游戏之都——北京

北京是中华人民共和国的首都，全国政治、经济、科技、文化、教育中心。在中华民族五千年历史中，北京作为中国的古都，已有三千多年的历史，具有无与伦比的辉煌，在国际社会上享有崇高的历史地位。北京也是中华大地上最令人向往的地方：一座厚重悠远的文化古城，一个朝气蓬勃的国际都会。传统与现代并存，新旧交错。在这里，俯首皆是岁月留下的记忆，到处都是令人雀跃的惊喜。

## 城市简介

北京西拥太行，北枕燕山，东濒渤海，南面毗邻华北大平原，是连接我国东北、西北与中原的枢纽，具有无可争议的“首都”相。从远古至秦汉到清之始，从元之大都至明中国之北平，今日之北京几经数朝沧桑，但无不因帝都景观和深厚文化积淀，成为对游人最为独特最有诱惑的吸引——“不使郡人忘的明月，北海的风，卢沟桥的狮子，还不够那红墙碧瓦去和暖。道不尽那十里长街街彩虹，只愿那故宫、四合院，能记得那盏灯笼，生一京腔京韵的乡音。”与老之郡，亦是现代之都。过去的50年，抹去了古老那城蒙 的岁月风尘，50年代的一纸改建，60年代的地铁建造，70年代的女交警引起，80年代的大建设，90年代的商业繁荣“新北京，新奥运”为北京城市注入新的血液，在这种城市中可以感受到现代之风扑面而来，古老已经不是她唯一的标签。

今日北京，是当代中国科学技术研究和开发的重要基地，全市现有各类科研机构1千余所，拥有两院院士500余名。北京又是我国最大的文化教育中心。全市现有各类高等院校教育所 111所，拥有清华、北大等国际知名学府。每年为国家培养出大批优秀的各科技人才。北京拥有中国科学院等科研机构，和全国馆藏最多的北京图书馆、首都图书馆等。具有浓厚的文化气息。人文素极高，作为全国文化中心中的地位更加日益显著。在游戏产业方面，北京不仅拥有数量众多的游戏公司，而且还是第一届中国Joy的举办地。随着时间的发展，北京也同样会在游戏产业方面继续发挥着中国游戏之都的作用。为中国的游戏产业提供着阳光和热。

## 游戏公司

作为中国的游戏之都，北京拥有众多的优势，同时也拥有者众多的游戏公司，并遍布全行业。其中，网络游戏厂商包括金山、华义、游艺魔方、智冠、中广亚、新大陆、游龙在线、万向、游戏族网、起玩等等；单机游戏厂商包括寰宇之星、光通资讯、游戏之星、阳光互动、世纪雷神、恒星互动、目标软件、奥美电子、空网互动、新天地等等；其中不少游戏公司已经兼容外包，多元化，多类型的游戏佳作在征服玩家的决心；不但如此，北京还有许多门户网站，新浪、搜狐和网易等通过互联网极大地丰富了游戏传播的途径，使得玩家们足不出户，尽享天下游戏“盛宴”。

北京卡已经将自主知识产权的游戏软件开发、软件产业的关键技术及相关专业人才培养作为软件产业发展的工作重点，同时北京市正就游戏产业的相关政策进行研究，并就游戏产业的关键技术进行研讨。

我们一口气畅游了世界五大都市，意犹未尽。洛杉矶、东京、汉城、上海、北京这些城市不但以它们独特的风光和城市文化吸引着我们，它们所散发出来的游戏魅力，同样也使我们为之着迷。心动，希望随着游戏产业的健康发展，我们能看到越来越多的世界名城加入到游戏都市的行列中来。实现我们玩家心目中“游戏都市化”的梦想。



颐和园

北京是一座世界著名的旅游热点城市，悠久的历史文化遗产和名胜古迹众多。八达岭、十三陵为国家重点风景名胜区，长城、故宫、周口店猿人遗址、颐和园、圆明园、天坛、故宫等被列为世界文化遗产。天安门、北海公园、香山公园等著名景点，如数不胜数。可以说不仅是名闻风光之旅，也是一次难得的文化之旅。但面对这些旅游景点，相信很多都市人都能作伴，所以不再赘述。下面我们来介绍下北京特有的休闲购物地区。

## 休闲购物

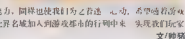
新兴大型商城与原有商业基础相结合，较高的人口素质和相应的消费能力和结合，使此地成为购物热点地区。不仅有现代商城，双安商城的高档购物环境，中友商场、友谊宾馆的群落优势，而且还有利客隆平价超市和大量的路边摊档，满足各种的消费层次。

## 休闲购物

这里由最早的友谊商场发展成今天拥有奥特购物中心、贵友商场、国贸中心等商场的购物地区。极具特色的秀水街市场赢得“蓝领”和“白领”的共同喜爱，这里的饮食交通方便，幽雅的环境环境令购物者心情舒畅。

## 休闲购物

另外北京“古玩街”的胡同弄巷了大多的名牌古玩，古玩、书画和古玩市场，吸引了众多古玩爱好者。



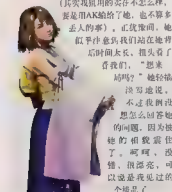
# 游戏与女及我可兼得

或许是游戏世界太迷人，太充满吸引力，太让人欲罢不能的原因吧，玩家们总是不停地在女友咬牙切齿的“你要游戏还是要我”的质问声中忍痛割爱……游戏和女友，难道真的就是那么不可调和？

## 玩游戏的人最吃亏

“看见那个长发姐了吗？”哥们儿大宋在我耳边问，我百忙中抬起头扫了一眼。“看见了，怎么了？”“那姐儿挺得不错”大宋轻轻地说，“转战服务器里的XXX（因其网名过于著名故隐去）就是她。”“是吗？”我一怔，说实话，在来网吧玩游戏之前，我根本看不起玩游戏的女生，觉得她们就是笨手笨脚的代名词。但我来网吧见识了大量高手（有若干女生）之后，觉得女生玩游戏也不马马虎虎，但从没有让我佩服半个。不过听大宋这么一说，似乎这长发姐值得我佩服一下，毕竟杀人数还是名列前茅的。“走，过去看看！”

左手执枪 爱慕虚荣的表现，鬼眼有点象摸打很准，很会阴人，没有阴人精神，看了几分钟之后，我觉得她也不过如此。但是或者她们肯定也想到了，我既然拿出来，她肯定也有点不平常的地方，没错，在其中一局的开头，她对付CS菜鸟的处理很让我佩服。先是狙死一个，然后立即抛沙置爆头一个。嗯，这对一个女生来说相当不错了。找她打一局？我挠了挠头，不大愿意——因为我知道要是单挑，AK或是M4应该不起她的对手，而且我也不利于用跟跟她打（其实我狙用的头头不怎么样，要是用AK输给了她，也不算丢人的事）。正犹然而，她似乎注意到我们站在她背后时间太长，扭头看了我们一眼，想来问吗？她轻轻淡笑着说，不过我倒没想怎么回答她的问题，因为被她的相貌震住了。呵呵，没错，很漂亮，可以说是我见过的个极品了。



后面的故事就比较顺理成章，不打也是不可能的，不过还是和她一起打了T，然后把4个CT跟对面面的，因为我表现得也比较出色，所以和她配合得比较好，能看出她玩得挺尽兴。然后双方相认，熟悉，最后她成了我的女朋友。嗯，别说我为止不让，毕竟这样的好事不多，这也算是我玩游戏中一个最大的收获吧！

有的朋友肯定可能会说，吹牛吧！怎么什么好事都被你碰上了？呵呵，其实这也没什么，只是运气比较好，而更多的朋友面临的问题是：怎样才能更好地协调游戏和女友之间的关系。在没有女友的时候，疯狂地通宵CS都无所谓，甚至放假的时候还想着有个MM陪伴谈多好，可真有了自己的MM，遇到的麻烦事可能还更多。

## 让阻力变成动力

左手是MM，右手是游戏，这两者对于游戏狂男来说，凡儿的是都很重要，缺了哪样这生活都没有了意义。可为什么我们有时候就这么倒霉，游戏和女友真的很容易发生冲突，别看我有了个爱玩CS的MM，可她还是受不了我要游戏不要她，再加上我玩游戏很杂，而她除了FPS似乎别的都不大喜欢，所以当我沉浸在《模拟城市》的时候，她就在边上捣乱，我上个厕所出来一看，整个城市冒出了大量火山和飞碟，还有大机器人在街上游荡，排，三个月的心血啊！更让人生气的是居然她还覆盖了记载！怒视她，她嬉皮笑脸：“谁叫你解我！”

我想这个时候不少人想的就是打她一顿，呵呵，可你真能下得了手吗（那位老兄别害羞了，你举手咱也不找你发官）？日子还是要过，MM是不能打，游戏还是要玩，但这样玩还不如不玩，我们要想办法让阻力变为动力，有困难要上，没有困难创造困难也要上！

有的朋友可能会说，迎难而上不就那么简单？你MM会玩CS，你站着说话不腰疼，我MM连鼠标都用不熟练，还玩什么游戏啊！呵呵，大伙别急，游戏和MM一个都不能少，办



法是人想出来的。因为游戏不光是PC上有，网络游戏不也是游戏嘛！别说你MM控制着你的经济命脉，为了她（其实也就是为了自己），咬牙跟和也要买台PS2啊（实在占不了他的部分时候，他玩PC咱就玩PS2，她要是占着PS2，我们就PC，她不可能都占着吧，哈哈！）下面，我就来说说我是怎么把游戏的MM转化成动力的。

自从从那天“模拟城市事件”之后，我陷入了深深的沉思，玩带除了要跟前线的敌人做斗争，还要跟游戏外自己的PLMM较劲。长此以往，倒持不固，一定要改变！我定下了一个计划……

首先，我被在了自己钟爱的SLG，开始大规模接触FPS（当然不能老是CS了，我MM在家可温柔的很），比如《DOOM3》，这可是个好玩的游戏啊！我刚刚开始了1分钟，MM就从电视前来到了我身边。“喂，这是什么游戏？看片头不错啊。”她边鼓掌边问。“《DOOM3》，很血腥，你玩不了。”我放声说。“是吗？有多血腥？”她天真地望着



我。“嗯，差不多打得激烈的时候可以上都是肠子。”我顺口瞎扯。“啊？你恶不恶心啊？”MM打了我一下。“你玩我看看。”嘿，上钩了。

《DOOM3》大家都知道吧！别说你没玩过，没玩过快去补课，真的很血腥，而且比较恐怖，在漆黑的大星基地的地道中（真的很难，需要用手电筒去开路），耳边对调调里传出的同伴们被怪物时的惨叫，摸索前进，然后各种怪物惨叫扑扑你，气氛含恐怖真的是非常逼真，好在我的电脑比较给力，如果游戏一卡顿，就破气氛破坏坏了。

当我们进行刚开始时，原先跟我对话的一个科学家（扮演成怪物）上来时，MM吓了（起来，哈哈，爱的是这样的效果！我才好感觉！以眼望！说：“要不你来试试？游戏上是不怕的。”“好吧，不过你要走。”MM拉了我一下。“我不走，一起打吧！”我拍了拍自己的胸脯，MM很听话，跟我隔一开玩《DOOM3》这样的感觉真是太好了！难怪MM玩游戏，听着她的发着看着屏幕里血是飞溅，多刺激啊！（有BT！）MM害怕的时候就让我打，除了危险的怪物，她就给我的鼠标，呵呵，我的第一步目标达到！

其实有的朋友追求的就是这样的效果，有女友依靠着激烈游戏，但我可不是这样太久（累着呢），因为我喜欢SLG啊！不过咱还幼稚嘛，既然她走了这一步，就会觉得你推荐她的游戏都是精品，她就会相信你的眼光，之后你再给她推荐游戏的时候，她都会比较乐于接受了，自从《DOOM3》之后，我开始给MM灌输SLG的好处了！这次我给她推荐的是《龙之崛起》。这款游戏很麻烦，但是由于是外国人做的中国古典的东西，所以看起来总是有一点另类，她逐渐



也喜欢上了！遇到麻烦的时候还来救我，很顺利地，第“多”也头了。

剩下的还有什么好说的呢？在我的不懈努力下，她终于开始玩《模拟城市》啦！而且还和我一起讨论游戏心得。“这条路修得比较好，这可不是高在交通要道，马家牛多，一条街肯定负担不了，你最好修单行道。”看见没有，现在她开始给我建议了。D

看到这里，不知道各位朋友有什么感想，游戏和女友现在我可非得到！是不是来得太容易了呢？我觉得不算吧，在这里粗略的分析，女孩子和你在一起的时候，希望要的是幸福时光，如果你只想着征服，冷落了她（甚至你不时电脑的时候忘了想的是游戏该怎么打，那就坏了），她自然是不高兴，当她没有被你重视的时候，就是她觉得

你“不玩了”！不过大家要注意，千万别让她上瘾，不然到时候她就不玩游戏更让你痛苦。

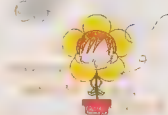
其实游戏和女友，在我们男玩家的心里真的都非常重要，可能现在你还在纠结这两者之间不可调和的矛盾，但那只是你还没有找到方法，再给大家介绍一下经验，如果玩MM是什么游戏都没玩过的“游戏白痴”，那就最好用TV GAME去吸引她，毕竟游戏机要比PC简单得多，特别是现在PS2上的游戏，个个都跟电影一样，不枯燥，不无聊，比如MM爱看电影，我发给她好多女生喜欢的电影，你发给她《零 七》给她看（这是18禁游戏，如果她不叫的话就给她解，剧情比较简单），如果她问你什么她自己玩，你一次就会把她拖下水，人帅看你玩的游戏，呵呵，当然你也可以找起同类的游戏，比如《第七知道》《残者》之类的，相信你们也会玩得其乐趣。

小结：先巧这么多，其实游戏与女友可说的东西太多，每个人都有每个人的使用方法，在你和MM之间，游戏扮演着重要，是游戏做你们关系的绊脚石还是做你们感情的促进剂呢？相信你一定会有选择后者，而且我相信你也能做到，只要你让他知道你的心。■

文/Fungusface

99

失败的时候，这个时候自然会对游戏恨之入骨，可在我们心里，其实游戏和女友都是很重要的，这个时候该做的是我们怎么表达出来，我教大家一条，“快乐是要分享的”，你给她介绍游戏，希望她也能享受游戏，其实就是想让她和你一起分享游戏，分享快乐，这个时候你玩游戏也是为她好，怎么样？但她觉得她走向同受重视，并真正在游戏中找到了快乐，那不就





星河舰队 在Klendathu星球上有不计其数的  
由于需要用电。

## 星河舰队

看来想加入《星河舰队》(Starship Troopers)的测试,玩家们还得再多一点耐心,这款游戏计划在圣诞节推出,但几周前却推迟到了2005年初。出版商Empire Interactive说,这款游戏最早也要到2005年1月才能推出PC版和Xbox版。长期的等待应该是值得的,游戏的动画设计很精美,其中还引用了很多知名电影中的著名的画面。你和你的队伍要消灭Klendathu星球上的虫族。

## Neocron 2

Acclaim德国公司同出版商10tacle合作发行《Neocron 2》,这款游戏计划在2004年1月中旬上市。Acclaim曾在8月底向其美国母公司Acclaim Entertainment Inc.的股东发了报纸的头条,《Neocron 2》把虚拟世界扩展到了一个更大的城市,带来了更多新的游戏体验(战斗、居住空间和管理)以及更高的战斗能力,需要说明的是,这款游戏虽然使用旧的引擎引擎,但表现非常出色。



Neocron 2 使用旧有的引擎引擎,游戏表现非常出色。

## Clever & Smart

著名的动画片《Clever & Smart》的fans这下该高兴了。10月24日这部动画片的同名游戏就上市了。出版商西班牙的Crimson Cow,关于游戏情节,Fred Clever和Jeff Smart要为Bakterius博士找一颗价值连城的钻石。这个疯狂的科学家里面藏着宝石用于他的秘密发明,当然那些在动画片中著名的形象如他们的老板Mister L,以及秘书Ophelia,但是不用担心,在没投入了的任务。



Clever & Smart 游戏中的图像和风格的设计风格非常可爱和有趣。

务中还加入了很多风趣的对话和任务。《Clever & Smart》的升级版决不会令人失望的。

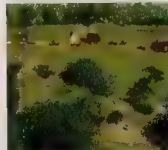
## 光谱新动向

正当广大玩家沉醉于光谱发行的经典音乐模拟游戏《天使恋曲》中时,光谱已签下了T画象,款音乐恋爱游戏大作《交响乐之雨》(Symphonic Rain)的中国大陆地区的发行权。目前游戏的简体中文版已经开始了。T画象的音乐恋爱游戏一直备受玩家青

睐,由今T重金打造的《交响乐之雨》继承了《天使恋曲》《AS+天使小夜曲》系列的特色,融合了角色扮演与音乐游戏,再次获得游戏世界的好评。《交响乐之雨》策划了全新的游戏舞台、人物角色、故事情节,并再次邀请业界知名的唱作人——周传雄来担任游戏音乐制作,更有新领的粉水彩铅笔画家一同挥洒气氛,游戏最大的魅力之处,就在于音乐所营造出的雨夜恋爱故事气氛,周传雄不仅作词作曲功力一流,甚至还能担任演唱者,除了手包办游戏中共十首歌曲的所有作词作曲之外,还担任演唱片头、片尾曲,而且游戏的结局歌曲也会随着不同的女孩而有各种不同的片尾曲产生。

## 突袭 3

虽然还没有找到出版商,但至少开发商F.reglow在它的官方网站上宣布输给了《突袭 3》(Sudden Strike 3, Arms for Victory)的完成时间。除了海上的遭遇战,还有很多陆地上的战斗。此外,在战斗中起了很重要的作用。只有让单位以最快的速度,才能取得胜利。这款游戏在2004年11月1日这款游戏



突袭 3 是一款非常棒,非常有趣的战略游戏。



《指环王：中土大战》 游戏画面

2004年底才能上市。

### 指环王：中土大战

通过对开发者的采访，我们才第一次详细地了解了这款游戏。《指环王：中土大战》的气氛和电影中很相似。我们指挥队伍穿过Moria。在战《中土》中的主角将使用各种必杀技保护你的队伍：甘道夫使用巨大的闪电消灭一群敌人，升级很容易。同时，让玩家就可以指挥一支队伍，原声配音及电影音乐给人很强的震撼效果。游戏设计大约将在11月18日结束。

### 盟军敢死队：打击力量

从鸟瞰视角转到第三人称视角，开发商Pyro Studios对盟军敢死队系列进行了大变革。以前的版本都是任务开始的游戏，在《盟军敢死队：打击力量》中你可以直接指挥队员行动。新游戏使用了最新的3D引擎，玩家可以随时在一种特殊关卡中切换，并使用有相应的能力。任务富于变化，玩家在



《盟军敢死队：打击力量》 游戏画面

试图、俄罗斯和挪威新环境的挑战。或者解救战俘，救出被囚禁的这款游戏到2005年春才能完成。

### 冰冻恐惧

喜欢看恐怖片的人都不会喜欢恐怖的情节太短。永远《冰冻恐惧》(Cold Fear)最合适不过了。出版商Microsoft宣布将在2005年4月发布这款游戏的PC版。在游戏中你将指挥美国海军的Viper一艘育的俄罗斯传教士上展开活动。游戏的主角使用很多真实的武器。比如手枪。



《冰冻恐惧》 游戏画面

### 《零点行动》FLASH大赛中奖名单

由美电公司和新浪互动娱乐联手举办的《零点行动》FLASH大赛在众多玩家的支持下终于圆满的结束了。因有好多玩家的来稿日期是在10月15日以后，为了能让更多的参与者有机会展示自己的优秀作品。美电公司与新浪互动娱乐特将截稿日期延长一周，在此感谢新浪互动娱乐对本次《零点行动》活动的大力支持。

### 中奖名单如下：

奖项	作品名称	作者姓名
一等奖	人鱼危机	mayalan
一等奖	cs-DAS	hix
一等奖	cs-暗战	mish
一等奖	零点行动	陈伟
二等奖	CS之致命一击	XINGKO
二等奖	cs-Deliver	Dabula
最具潜力奖	cs-justice	飞猪669
最具潜力奖	零点CS	冯锐
鼓励奖	CS之感悟	白阿
鼓励奖	123	angquar
鼓励奖	零点	W1 sam Ou

另外美电在最近将举办一系列活动，美电将从11月3日起全力推出《零点行动》百万人回赠、买即可省30元。《百万人回赠》的活动时间从11月5日新展《零点行动》上市起，到2月31号零点结束。



本次活动由北京万众合力总策划：《英雄霸主》、《部落：复仇》及经典电影《狼烟四起》即将上市，《神界：超越无限》已在中国大陆全面上市，最近期美电将举办很多电子竞技的比赛，请玩家及时关注美电电子官方网站，详情请登陆www.somelsoft.com。

### EA新游戏上市

EA即将在国内推出EA Sports和EA Games品牌下、最顶级产品系列之一的《FIFA 2005》，以及在网外销售10天便已达到100万套销量的《模拟人生2》。《FIFA 2005》和《模拟人生2》(中文版)预计将于2004年12月初上市。

《FIFA 2005》与众多前作一样，拥有目前最庞大的球员名单——超过350个球队来自球会的正式授权的资料，包括20个联赛、40个国家队，超过12000名球员，同时提供了改进的“第一触球”(First Touch)游戏控制扩展可控制球出范围，现在你可以控制射门球(off the ball)球员，强大的职业生涯模式为你打开更广阔的游戏空间。

即将推出的《模拟人生2》是迄今文化版本，超过40万字的游戏内容及资料全部采用中文语言，易于上手。《模拟人生2》在网外销售10天内便达到100万份销量的记录，是EA自1982年成立至今，22年历史上的最大销量。



通过游戏中的虚拟人物可以轻松地体验走向成功的整个过程，让玩家通过他们在《模拟人生2》中体验人生中的各种酸甜苦辣。

短信：13616811111

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 84

## 星座大揭秘

解知：生日是 月 3 日即第 320103

好，想知道你有没有什么  
个有钱人吗？

電話 05-888-810  
住居用設備、E 社

[illegible]

毫无疑问,这个月是游戏界最为华丽的一个月。首先,备受期待的《革命2》终于发售。其国内代理也确定为美农公司。相信不久国内的玩家们就会同这款游戏见面。加图尔的机器配置不赖的话,玩家们开吧! 别等拿到游戏,再被折磨得郁闷。该游戏的推荐配置要求为 4 Gb 的 CPU、512MB 的内存以及一块超级强大的显卡。至于显卡方面什么型号,我暂时就不大要了。

再要说的还是哈格那, 即《天竺》。顺利收版之后, 另外两大国外网游也终于开始“渡关”。一个是《无冬的任务II》, 一个是《魔兽世界》。对于各位玩家, 我唯 一忠告就是劝告各位早早升级练级, 因为即便是号称最早移植的《天竺I》来说, 如果玩家升再赶上“盟战”攻城战什么的话, 如果身怀绝技不够硬是 难抗旗。除了, 而提到的三单“标板”之外, 还 应注意 找大军的收益, 因为《天竺II》要求的硬盘空间是 3GB, 《魔兽世界》是 4GB。而《无冬的任务II》则是 6GB。

最后我还要和各位提到的这款游戏就是《波甲王子2：武者之心》。日前该游戏的测试版已经推出。简单的评价就是华丽游戏，强烈不能行。对于这款游戏。如果你玩过一代的话，相信一定会明白为什么我如此期待这款游戏。而如果你没玩过一代的话，那就请看看我今天的这些报纸。相信这样您就不难猜出，为什么我会如此期待它的来临了。



**Beizobub**

© 1997 American Psychological Association

转眼到了1994年的年底,也到了游戏人纷纷给生炉的时候。据说在国外,圣诞节前后发行的游戏比全年中其它时候的总和还多。也就是说,如果你决定不出炉,那么至少在年底的假期里,你可以完全畅游在游戏的世界里。想想也真过瘾哦!

不过，我这辈子理想的倒是不大一样。最近惦记上了房子，准确地说是游戏环境。大多数玩家对机器配置、手柄舒适什么的还为之欠缺，但是对自己玩游戏的环境却往往视若无睹。于是乎，乱七八糟的线缆、鼠标都放不下的桌面、眼睛都看不够的显示器，构成了个玩家标准游戏环境的马槽。可是，这是怎么行呢？



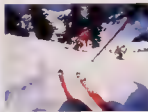
我个人从来都认为玩游戏其实是益智而且有益身心的活动，当然这里面有很多前提，其中包涵游戏环境。一方面，有了政府关怀的“健康游戏忠告”，另一方面，在一个相对纯净、宽松舒适的环境中玩仍是最杆的游戏，这才是真正的享受。各

位建者程實 能則受肉製?

因此，我收集了很多室内设计的效果图，常常幻想着这个位置摆什么，那个位置摆什么，楼下做什么主题，楼上当个Lap Party。嘿。

嘿，努力吧，一切都不是梦想。

托马斯

[illegible][illegible]







# GameStar 拇指族

155  
RMB

## N-Gage 专区

P2 地球锁魂歌

### 拇指一族

P3 以神的名义在手机上战斗

——手机网游《神役》前瞻

P4 大话八戒

P4 风云剑侠

P5 K 罐特攻队

P5 不死忍者

P6 米格 - 青涩恋人



**N·GAGE**

## 地狱镇魂歌

## Requiem of Hell

《地獄植魂歌》 自备受矚目，小沢認為它是N-Gage最成功的平台上的第一款RPG遊戲，更何況是《地獄植魂歌》上，這是一款先進、開發的 全球發行的產品。歷時兩年的時間，現這款名為Nokua N-Gage和N-Gage QD开发的动作类RPG游戏已经全部开发完成，游戏囊括了7种语言，作为一款国际化的精品手机游戏进入市场。据官方消息，《地獄植魂歌》10月28日就已经开始全球预购，近期即将正式发售。

作为N-Gage游戏平台上的第一部RPG,也是中国软件生产商第一部全球发行的力作。这款游戏在开发期间曾多次通过ASIA



GAME SHOW、CHINA JOY、E3 等国际性的游戏展览会,均获得专家以及玩家的好评。《地城探险》以引人入胜的故事情节、动作与、紧张刺激的战斗、场面为玩家营造了一个真实而奇妙的游戏世界。完美的动作系统、炫酷的地图场景、绝妙的怪物造型、奇幻绚丽的魔法、无时无刻不刺激着玩家的感官。使玩家在这个世界中得到全新的视觉感受,并能体验到痛快淋漓的杀戮快感。

游戏讲述了一个发生在几千年前的故事，代表黑暗势力的首领达鲁士夺取了大量来自人类世界的仇恨所转化而成的力量，突破了人类守护者的最后一道防线。达鲁士带领着大量的邪恶生物摧毁了人类世界的一切。守护者用去最后的力量将达鲁士再次封印。

故事就发生在这个叫做空木岭的村庄。在这里到处长满了达鲁王用来吸取来自人类力量的龙树。这些树深褐烂，散发着红光，像张开了血盆大口的怪物。守护者将寻找拯救世界的英雄的任务交给小精灵玛琦，玛琦在两只龙尸之间——这样——44，重新获得了生命。这就是将塔伊和琳达中的

一人。在纷纷的伴随下，世界的拯救者一步步的向地狱的最深处进发……最终与古鲁丁针锋相对！

《追捕惊魂》完美体现了动作游戏的特点，将游戏中的所有生物的动作表现得淋漓尽致，充满“矛”的冲突。怪物的防御人在光线的作用下，形成七彩的飞挂，眼花缭乱的攻击都可以轻松的释放出来。这些动作设计为在面临突如其来的敌人攻击时亦或是求败的怪物时都可以从容应对。

《地獄鎮魂歌》的地獄版圖完全採用了3D的實時計算方法，真實的體現了人物與怪物、怪物與怪物之間的碰撞，這樣直白的呈現這個地獄世界的目的是让玩家可以更投入的去體驗征服地獄魔怪的速度。

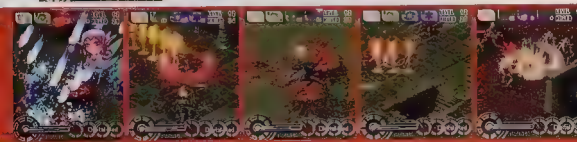
《超级银河战士》设计了多种魔法攻击。使得在主机上也可以看到以前只能在PC游戏中才可看到的牛头怪魔法效果。这些魔法的设定与动作元素和游戏音乐的结合在一起。部分魔法则附属于武器当中。通过更换不同的武器就可以使用不同的魔法。还有部分是精灵类角色的魔法。她的魔法都是异常强大的。通常可以



將全洲禁的敵人毀以危害。

《世纪拟魂歌》在音乐方面做了非常人的努力，深厚的背景音乐、深沉的节奏，使得游戏所营造出的地狱氛围十分压抑。有了生动逼真的音效，游戏的人物怪物更是具有了真实感，怪物们恐怖、凶残，小精灵萌萌可爱，人真。

这款游戏在故事上、动作游戏的游戏性上、阳光视听效果，都达到了手机前所未有的高度，所以，与PC游戏媲美。数位对此在费两年时间和金钱，但你的挂牵期待着玩家的回馈。



# 以神的名义在手机上战斗

## ——手机网游《神役》前瞻



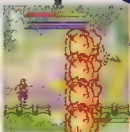
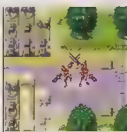
北京康讯远通网络科技有限公司

《神役》研发团队

手机

# 神役

在PC网上的MMORPG游戏现在已经随处可见了，甚至已经泛滥成灾了。但是换一个平台，也许就会感到新鲜了。这个平台当然就是手机了。目前的手机游戏让玩家停留短游戏方面，短信来短信往，给人的感觉就是文字MUD。不过当《神役》出现的时候，这些问题都迎刃而解了。游戏作为移动WAP业务的一个分支，将在《神役》上得以变得更加精彩纷呈。那么我们就进入《神役》的世界，感受它在方寸之间给我们带来的快乐吧！



### 告别粗糙，手机游戏进入绚丽时代

虽然游戏客户端只有60K，但是画面的绚丽夺目和色彩设计，以及逼真的游戏设计去画面领先了任何一款同类产品，画面一流的古代城镇，妙趣横生。

的战斗与魔法效果，方便快捷的线上交流，超容易吸引玩家进入奇妙的游戏世界，流连忘返。这样的画面，以前只能在GBA上面体验到，现在同样的画面手机就能够体验到，乐趣尽致了。看到这些画面甚至怀疑，GBA会不会因此而被淘汰呢？

### 宏伟地图，向方寸天地说再见

进入游戏，你会发现，这款游戏的世界更宽广和逼真。玩家有更多的选择和活动空间，让玩家产生下辈子身何方为幻觉，再也不会感叹手机游戏只能在方寸之间了。《神役》里画的地面给你一种真实感。



### 开天辟地头一回，手机引入换装系统

《神役》中破天荒的提出了换装系统，玩家就可以通过手机体验到只有在PC中MMORPG里面才能够体验到的打倒极品装备时候的乐趣了。这是一个极大的创新，这也是《神役》和其他游戏所不同的地方，现在你不是已经迫不及待了吗？

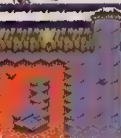
### 故事剧情曲折，手机游戏不只是打怪

手机游戏的确方寸是有点局限，但《神役》这款游戏经过游戏策划的精心打造，在剧情方面远远领先于目前的手游网游。让玩家在

打怪练级的同时也可以感受到《神役》为大家所勾勒出来的曲折离奇故事。

看了这些介绍是不是很想尝试了呢？《神役》对终端手机的要求不是那么高，差不多所有支持JAVA机型的手机都可以运行，你的手机一定也可以吧？

不要犹豫，不要犹豫，在手机上战斗一把，体验《神役》带来的特殊快感。





# K墙特攻队



## 游戏介绍

可爱的女孩子就在高高的墙上，孤立无援，楚楚可怜，为了救她下来，勇敢的男主角扛起他的拆墙工具——火箭筒冲了上去。这不就是电影中的片段，而是新一代英雄救美的故事在手机上的延续。这款游戏上手非常容易，但是要想成功救人却不容易。游戏分单人游戏部分和双人游戏两部分。其中单人游戏部分共分15关，关卡紧急刺激。而双人游戏则具有

更强的竞争性。

## 操作技巧

下载游戏后，即可载入。片头播完，游戏会自动进入游戏主菜单。主菜单中共有五个选项：开始、帮助、记录、声音、开/关、退出。你可以使用上下方向键来移动，然后按功能键确认。在单人游戏中，男主角在屏幕上上下往复飞行，当你瞄准目标后即可发射飞弹，如果正中砖块，砖块会被打飞出去，如果击中砖缝，砖块会被



打歪，那样墙上的女孩子可就危险了！当然，也有补救的办法，歪的砖打中砖缝也可以敲正，只要把全部砖打飞就可以救下小女孩子。在玩的过程中，有些特殊砖打中还会有宝物出现，而宝物的奇特效果会不时地给你一个惊喜哦。

如果你选择双人游戏，则角色分别在墙两端，墙上有二块活动砖，每块活动砖要在一侧敲一次才能打出墙。双方要尽力将活动砖敲到对方场地，两个玩家分别控制墙两边的两个游戏角色进行

同时竞赛，谁能敲下一块到对方的场地哪方就算获胜。闪电般的反应和判断将是获得优势胜利的关键。

游戏的优点在于按键控制的简洁，非常适合在手机上手玩，玩家只要使用数字键5或功能左键键，可以发射子弹。游戏有规定的时间，要在规定的时间内敲完所有的砖才能获得胜利。



# 手机赛马场



## 游戏介绍

赛马比赛相信很多人都不陌生，现代赛马运动起源于英国是一个被称为有此独特特质的体育活动，有着很高的技巧性。但一般人没有足够的资金是难以体验的。其实想体验一下随时随地痛快快

骑的快感与马驰骋的感觉，在你手机上的小小的屏幕上就可实现了。

## 游戏技巧

主菜单中共有五个菜单项：开始游戏、积分记录、游戏介绍、音效开关、退出游戏。你可以使用方向键来选择菜单项，按确认键确定。

游戏开始后共有四匹良驹供你选择。每匹马有不同的特点，这就需要你在玩的时候自己体验了。它们是“红波浪”、“咖啡情人”、“黑特姐”、“金大米”。如果是第一次进入游戏，选择好马匹以后会出现一条默认赛道，通过每次比赛可以积累奖金。



当裁判鸣枪后，比赛就开始了。一定要看准时机按数字5鞭打马匹，那么马匹会在第一时间冲出去，领先其他赛马。在比赛过程中，骑手所作的就是要均衡马匹速度和体质，不停的加速过弯来消耗马匹体质的。太过用力或者太过放松都是不行的，要选择适宜的时间鞭打马匹，来达到最佳效果。如果玩家疯狂的让马匹加速或者鞭打马匹，会让马匹体质下降很快，就适得其反，欲速则不达了。这点和真正的赛马可是完全一样的哦。不信可以去查英国皇家赛马公开赛的比赛来验证哦，太过激金的话，都要在带细溪流翻跟头的。玩家还要注意，侧面模式和背面模式加速按键的区别，

如果按错了键就会导致马匹落后吃尘啦，那就太逊啦。

在游戏画面左上方会出现马匹的名次，右上方会显示比赛时间和剩余的里程，画面下方会出现马匹的体力和速度，比赛中的领先的四匹马会在画面中显示。其实这是一款比较简单的游戏，与赛车差不多，不同的是，马匹和车子不一样，有其自己的特性，你必须达到人马合一的境界才可以轻易获胜。当然奖金的设置也是游戏的一大卖点，喜欢赌马的朋友也不妨亲身一试，赛马场上的胜负究竟有何巧妙之处，相信只有亲身体会下才可清楚。



# 米格—青涩恋人

v0.28

与这个女孩搞搞吗?

游戏公司: Migu 米格

游戏类型: 恋爱/模拟

游戏平台: 手机/街机/PC/PS2 网络/单机/网络/米格—青涩恋人

## 游戏介绍

浪漫的都市背景下,邂逅一见钟情的恋人,以你优雅的魅力最终抱得美人归。融入爱河的你,可与爱人共闯险阻;爱慕的美人,会奉献香吻及丰你胴体。拟态恋爱模拟恋爱游戏,并可选择一个灿烂街区,在繁华街区都能与无数位各有千秋、风格独特的青春美人,邂逅你的恋人。或清纯艳丽 或温柔妩媚 或大和抚子。在这里,你会

● 青春的女孩有梦

● 与这个女孩搞搞吗?



香子夜来香

返回



香子夜来香

返回



生你一生中最重要的邂逅吗?在这里,你还能有难逃到你的梦中情人?

## 菜单操作

方向键 上下移动光标  
左键 换屏杆 选择菜单选项

## 游戏操作

左按键: 确认;  
5键: 游戏中确认;  
左功能键: 返回主菜单;  
右功能键: 暂停游戏。



## “恋爱的无限感动, 粉红色的心跳感觉”

### 米格《青涩恋人》游戏代言人选秀活动

本活动面向所有支持米格的玩家征集《青涩恋人》游戏手机游戏的代言人,由米格游戏公司代选。因此想参加的玩家,请务必第一时间向米格游戏平台注册,以便及时收到“主创”的九方联系。

#### 活动阶段

米格《青涩恋人》游戏代言人选秀活动,共分四阶段: 1. 报名时间: 2004年10月10日至2004年12月10日。

2. 报名时间: 2004年12月10日至2005年1月10日。报名时间: 2005年1月10日至2005年2月10日。

3. 报名时间: 2005年2月10日至2005年3月10日。报名时间: 2005年3月10日至2005年4月10日。

4. 报名时间: 2005年4月10日至2005年5月10日。报名时间: 2005年5月10日至2005年6月10日。

5. 报名时间: 2005年6月10日至2005年7月10日。报名时间: 2005年7月10日至2005年8月10日。

公布此活动后,将举办一系列活动信息。

#### 活动流程

《青涩恋人》是一款为手机游戏平台设计的恋爱模拟游戏。玩家将扮演一名男主角,与游戏中的女主角进行互动。玩家可以通过游戏中的各种任务和挑战,逐步解锁游戏中的各种剧情和角色。玩家可以通过游戏中的各种任务和挑战,逐步解锁游戏中的各种剧情和角色。

玩家可以通过游戏中的各种任务和挑战,逐步解锁游戏中的各种剧情和角色。玩家可以通过游戏中的各种任务和挑战,逐步解锁游戏中的各种剧情和角色。

玩家可以通过游戏中的各种任务和挑战,逐步解锁游戏中的各种剧情和角色。玩家可以通过游戏中的各种任务和挑战,逐步解锁游戏中的各种剧情和角色。

玩家可以通过游戏中的各种任务和挑战,逐步解锁游戏中的各种剧情和角色。玩家可以通过游戏中的各种任务和挑战,逐步解锁游戏中的各种剧情和角色。

生,除此之外,还可提供米格《青涩恋人》。

1. 参加活动的玩家,必须提交一份个人简历,并附上近期的照片。

2. 玩家可以通过游戏中的各种任务和挑战,逐步解锁游戏中的各种剧情和角色。

3. 玩家可以通过游戏中的各种任务和挑战,逐步解锁游戏中的各种剧情和角色。

4. 玩家可以通过游戏中的各种任务和挑战,逐步解锁游戏中的各种剧情和角色。

5. 玩家可以通过游戏中的各种任务和挑战,逐步解锁游戏中的各种剧情和角色。

6. 玩家可以通过游戏中的各种任务和挑战,逐步解锁游戏中的各种剧情和角色。

7. 玩家可以通过游戏中的各种任务和挑战,逐步解锁游戏中的各种剧情和角色。

8. 玩家可以通过游戏中的各种任务和挑战,逐步解锁游戏中的各种剧情和角色。

9. 玩家可以通过游戏中的各种任务和挑战,逐步解锁游戏中的各种剧情和角色。

10. 玩家可以通过游戏中的各种任务和挑战,逐步解锁游戏中的各种剧情和角色。

#### 其他

米格游戏平台

1. 手机游戏: 手机

2. 手机游戏: 手机

3. 手机游戏: 手机

4. 手机游戏: 手机

5. 手机游戏: 手机

6. 手机游戏: 手机

7. 手机游戏: 手机

8. 手机游戏: 手机

9. 手机游戏: 手机

10. 手机游戏: 手机

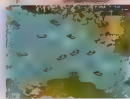
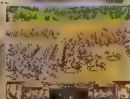
11. 手机游戏: 手机

12. 手机游戏: 手机

素衣素裳  
金戈铁马战千年

# 三国群英传 V

2005. 12. 23 隆重上市



赤龍劍心  
DRAGON HEART



神秘能量召唤你的到来

# 《赤龍劍心》跨越魔法时代

法师降临日：西元2004年11月18日



# 仙剑奇侠传三

问情篇

外传

情吞四海千钟酒  
心醉飞琼一曲歌



寰宇之星

我的游戏·我的快乐·我的寰宇之星

北京寰宇之星软件有限公司总代理  
地址：北京市海淀区知春路36号中海实业大厦五层（100086）

电话：010-82114383(总机) 82110219(客服)  
http://www.unistar.net.cn  
E-mail: huanyu@unistar.net.cn



中国青少年发展基金会  
CHINA YOUTH DEVELOPMENT FOUNDATION

您购买一套本产品，即为“寰宇之星希望小学”的建设投入了一元钱！



**YYFPG**

**THE NEW EPAGE ERA**





**免责声明：**

本文档提供的所有资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果将由您自己承担！

本文档仅提供一个观摩学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

本文档所有资源请在下载后 24 小时内删除。如果您觉得满意，请购买正版！

本文档严厉谴责和鄙夷一切利用本文档资源进行牟利的盗版行为！

本文档为作者研究制作 PDF 时实验产生，严禁非法外传，任何未经作者允许而擅自打开或传播者视为偷窃行为，作者随时保留起诉权力。

All resources offered by this website are collected through the Internet and exchanged between peers for personal study.

Use of any resources offered for commercial purposes is prohibited. Otherwise you need to responsible for any consequences produced!

We are only offer an environment of communion and study and we won't bear any legal responsibility for the resources.

Please delete all resources you downloaded from this site within 24 hours.

Please purchase legal copys if you feel satisfied.

Any profitable behavior of utilizing the resources downloaded from this site is condemned and disdained sternly !